ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

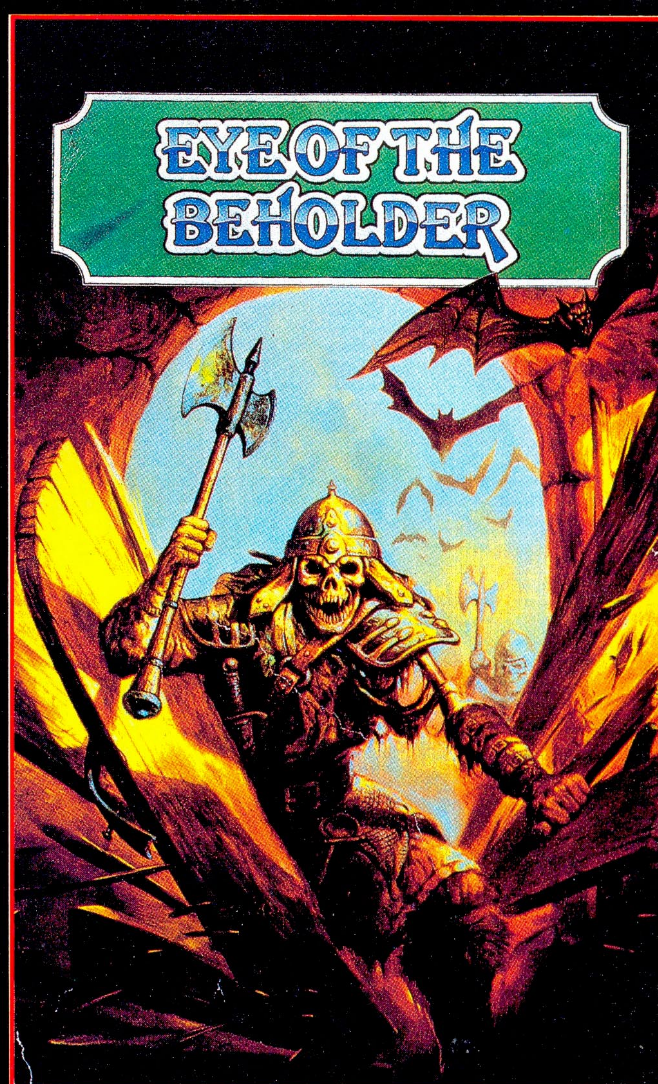
NUMMER 30 APRIL 1991 PRIS 35 KR



MUTANTÄVENTYR
CYBERSURFARE

EN FÖRSMAK AV ONDSKAN
KULT

MYNT OCH VIKTER I
DRAKAR OCH DEMONER


EYE OF THE
BEHOLDER

Scan & PDF: Jonas

SINKADUS

Ansvarig utgivare: Fredrik Malmberg

REDAKTION & ATELJÉ

Chefredaktör: Olle Sahlin
Stefan Thulin, Johan Anglemark, Henrik Strandberg, Håkan Ackegård
Omslag: Les Edwards

ADMINISTRATION

Produktion: Nils Gulliksson
Prenumerationer: Olle Sahlin
Ekonomi: Sofia Andersson, Monika Falk
Försäljning: Åke Persson, David Wallén, Thomas Falk
Distribution: Malin Gustafsson, Olav Karlsson
Marknad: Klas Berndal
För annonsering ring 08-702 03 50.

TRYCK

Tryckproduktion Västerås
ISSN: 1100-5599

Adress:
Sinkadus
Target Games AB
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

Artiklar till Sinkadus skall vara maskinskrivna på A4-ark. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskriptet önskas i retur måste ett frankerat och adresserat kuvert bifogas.

Alla bidrag blir Target Games AB:s egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

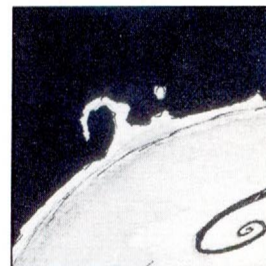
För insänt, ej beställt, material ansvaras inte.

PRENUMERATIONER

Prenumerationspris för 6 nr: Sverige 195:-; övriga Norden 220:-; utom Norden 245:-. Betala till postgiro 3 46 63—5 Target Games AB. Glöm inte namn och adress på inbetalningskortet. Skriv tydligt.

BETALNING EFTER 20 APRIL 1991 MEDFÖR ATT PRENUMERATIONEN BÖRJAR MED NR 32 (KOMMER UT I AUGUSTI 91).

I DETTA NUMMER


Astroalverna kommer 6


Deckarhistoria i NeoAsien 24


En försmak av ondskan 34

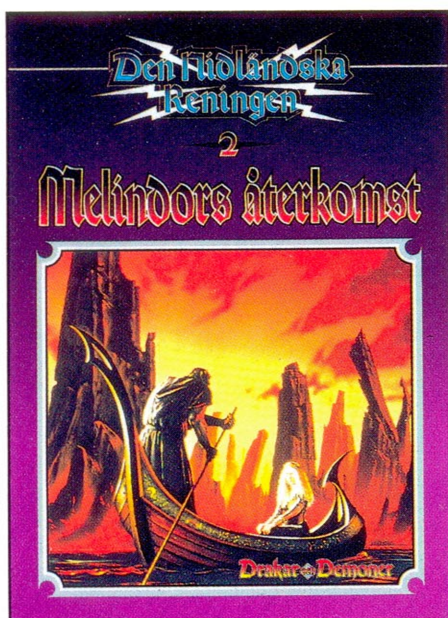
LEDAREN

Så var det bara två månader kvar tills vi släpper Kult. Vi har hållit på med projektet i ett års tid nu, och det har tagit tid innan vi vågade lätta på förlåten och tala om vad det är.

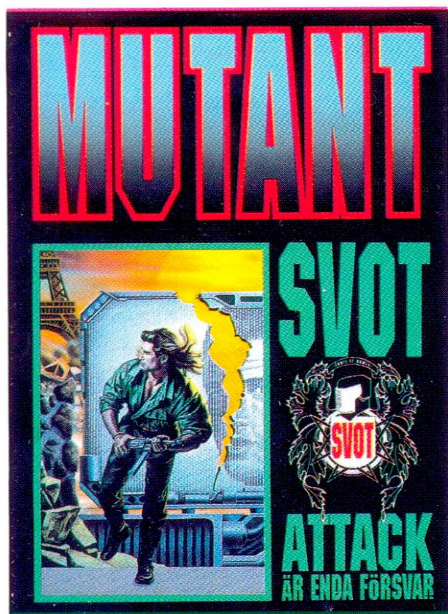
På många sätt är Kult något helt nytt för Äventyrsspel. Det är det första rollspel som vi ger ut som i första hand är avsett för en lite äldre publik — 15 år och äldre, både för att världen är fylld av mörker och blod på ett helt annat, mer skrämmande, sätt än Mutant; och för att förmågan till moget roll-spel krävs. Spelet innehåller mycket skräck och psykologi, och en rejäl dos spänning och action. Det går att spela Kult som ett rent actionspel, men det är menat att ge tillfälle till mycket psykologiskt spel. Det är det mest avancerade rollspel vi har gett ut — det vuxnaste, det mest moderna spelsystemet och den största utmaningen för alla *roll*-spelare — men det har trots det, eller snarare just därför, ett av de lättaste regelsystemen.

Det är, skulle man kunna säga, ett av världens första *skräck*-rollspel. Chock och Call of Cthulhu i all ära, men de enda som blir skrämda i de spelen är faktiskt rollpersonerna. Kult har däremot alla chanser i världen att även skrämma *spelarna*!

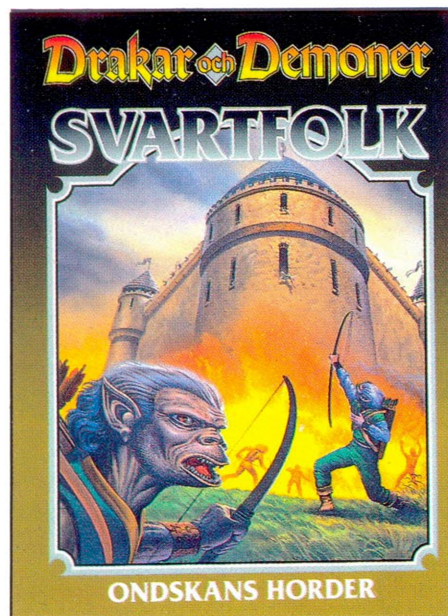
Johan



NIDLAND MARSCHERAR VIDARE!



SVOT — A FEW GOOD MEN



ONDSKANS HORDER!

hemma-fronten

Var är min skräck-tabell?

Denna fråga har många skrivit hit och ställt. Så här ligger det till.

Skräcktabellen fick inte plats i Kaosboken, så vi tryckte upp den separat. Tyvärr glömde vi bort att packa ner den i de första tusen lådorna. Har du fått en Monsterlåda utan skräcktabell, kan du gå till butiken och be att få en. Har de inte redan fått den så kan de ringa till oss och beställa hem några. Alternativt kan du skriva till oss och be om en, men då får du bifoga svarsporto.

Tröjor med tryck

Nu kan du visa vad du står för med hjälp av en tröja. Vi har slutit ett avtal med Kaba Productions i Luleå om att trycka rollspelsmotiv på t-tröjor. Så småningom är det meningen att det ska bli tröjor med motiv från alla våra spel, och dessutom specialtröjor signerade av respektive tecknare. Kolla deras annons på annan plats i tidningen.

Enkätsvar

"Väldigt trevligt med enkäten igen." Så skulle man kunna sammanfatta vårt senaste tilltag, för det var ju ett tag sedan sist. I Brevspalten kan du läsa en del representativa kommentarer. Innan vi har fått in alla enkäter och har hunnit databehandla alla svar, har vi hittat en del som vi vill dela med oss av direkt.

De populäraste böckerna tycks vara *Magins färg*, *Morkeleb den svarte*, *Det fantastiska ljuset* och *Det svarta citadellet* — två böcker var av Terry Pratchett och Barbara Hambly. Därefter följer första Elricromanen, *Klanfursten* och ett par Conanböcker.

Populäraste produkten genom tiderna är fortfarande Expert, följt av nya Mutant och Ereb Altor-boxen. Intressant att notera är att nya Mutant har fått fler röster än gamla Mutant och Mutant 2 tillsammans.

Andra moduler som har fått höga siffror är DoDs grundregler, Sagan om Ringen, Magiboxen, Monster och Erik Granströms två äventyr, *Svavelvinter* och *Oraklets fyra ögon*.

Generellt om åsikterna kan sägas att det inte går att göra alla nöjda. Men det visste vi ju redan förut. Det som en rollspelare hyllar som det främsta av spelmässighet och elegans, är för en annan likt en sårig och varig tumme, en smärtsam styggelse som helst borde kapas bort genast! Så vad gör vi åt det? Vi får fortsätta som vi har gjort hittills — vi försöker göra det vi själva tycker är bra, och så får vi hoppas att det är tillräckligt många andra som tycker detsamma.

Åsikterna om Sinkadus kan grovt sammanfattas så här: Mer av allt! Det är bra som det är! Mindre av allt! Gör de här sakerna! Gör inte de här sakerna!

Klart och entydigt? Lite idéer om förändringar i Sinkadus har vi dock fått. Nej, vi kommer inte att börja skriva artiklar om och till spel från andra tillverkare, varken svenska eller utländska, eftersom dessa i regel har egna tidskrifter som behandlar dessa spel. Vi gör det inte för att trycka ner "de andra", utan för att vi givetvis vill framhålla våra egna spel. Men vad vi vill göra är att ta med lite mer allmänna artiklar om spel och spelande. På lut finns ytterligare en artikel om PBM, och kanske blir det något bra och vettigt om levande rollspel också. Artiklar om hur man förbättrar sitt spelande, både som spelledare och spelare är intressanta. En fortsättning på det temat kommer redan i nästa nummer, med en titt på hur det kan gå när man har två spelledare i samma kampanj — samtidigt!

Drakar — från ax till limpa

I förrförra numret utlovades den sanna historien om Drakar och Demoner, Basic Roleplaying och ankorna i Ereb. Den kommer nu istället.

Det första egentliga rollspelet var Dungeons & Dragons, som kom ut i sin första upplaga 1974. Den upplagan kan karaktäriseras som "intressant, men ospelbar". Vi tror att det var här som

rollspelstraditionen att ändra det man inte gillar föddes. Det var nämligen nödvändigt om man ville ha ett fungerande spel. Greg Stafford publicerade ungefär samtidigt ett eget spel, det var inte ett rollspel, men det hade en detaljerad fantasybakgrund, det allra första Glorantha. Greg kontaktades av några entusiaster som ville använda spelet som kampanjmiljö till D&D, men därom blev intet, eftersom Greg ansåg att D&D inte var tillräckligt bra. Han ville att ett nytt system skulle konstrueras. Detta blev så småningom den första versionen av Runequest. Runequest I reviderades så småningom, samtidigt som spelsystemet skildes från kampanjdelen. Spelsystemet kom att kallas Basic Roleplaying, och las i en box tillsammans med tre kampanjmiljöhäften. Spelet kallades Worlds of Wonder och innehöll Future World (science fiction), Fantasy World (fantasy) och Super World (superhjältar). Tanken var att man skulle lägga ett Basic Roleplaying tillsammans med en passande kampanjdel i varje nytt spel, men detta skedde i princip bara med första upplagan av Call of Cthulhu. Därefter arbetades regelsystemet ihop med bakgrundsmiljön. Det allra första Drakar och Demoner i den blå lådan är just detta Basic Roleplaying tillsammans med Fantasy World. Man skulle kunna säga att första DoD utvecklingsmässigt låg mellan första och andra versionerna av Runequest, eftersom Basic Roleplaying innehöll en del nytt jämfört med första RQ, medan andra RQ utvecklades ytterligare något innan det släpptes.

Den första svarta DoD-lådan innehöll ett spelsystem som hade utvecklats ytterligare, delvis bort från Basic Roleplayings vidare öden, och i och med Expert har denna utveckling drivits ännu några snäpp. Gemensamt är fortfarande det allra mest grundläggande — färdighetsslaget, och att rollpersonen blir bättre genom att färdighetsvärdena stiger, inte genom att man går upp i rang.

Utrymmet här är inte tillräckligt för att man ska kunna göra en närmare beskrivning av skillnaderna mellan spelen, men om det skulle vara av intresse får ni väl tala om det för oss.

Ankorna då? Jo, så här var det: när Greg Stafford arbetade med det som skulle bli Glorantha lät han alla sina vänner namnge varsin stad. En av vännerna ville prompt kalla sin för Duckburg — Ankeborg. Nu är det så att Disney är ganska pigga på att skydda sig från copyrightintrång, så Greg var lite orolig för att det skulle bli bråk, men vännen insisterade på att det skulle vara något med ankor. När väl platsen hade fått sitt namn började Greg fundera vidare kring ämnet och kom så småningom fram till att idén med intelligenta ankor var rätt kul. Därmed föddes de som rollspelsras när Gloranthas alla varelser skulle beskrivas.

NYHETER I APRIL

SVOT

Typ: Bakgrundsmodul till Mutant
Utförande: 64-sidigt häfte
Pris: 98:-
Konstruktörer: Marcus Thorell och Henrik Strandberg
Redaktionens kommentar: SVOT innehåller till att börja med en grundlig genomgång av brottslighetens ansikte år 2091, i kapitlet Brott och Straff. Därefter följer detaljerade beskrivningar av olika brottslingar (främst gatugäng, terrororganisationer och maffiasyndikat) och brottsbekämpare (MetroPolisen, SVOT-styrkor, InterPol och militären). För att komplettera detta finns det en del nya färdigheter och yrken, lite nya infallsvinklar på regler, samt en del ny utrustning. Dessutom medföljer regler för ett snabbt och lättspelat 'Table-top-Mutant'.

Textmässigt är tonvikten lagd på just SVOT-yrket och i viss mån MetroPol-yrket, och det ges en hel del tips och råd för hur man leder kampanjer med sådana rollpersoner. Den kanske största tonvikten är dock lagd på det grafiska; det var länge sedan vi hade så mycket, och så bra, bildmaterial att jobba med. Tyvärr (?!) är dock textmassan väldigt omfattande, och om inte försäljningsavdelningen redan 'sålt in' SVOT till en 64-sidings pris så skulle den förmodligen ha blivit större. Tänk på det om ni beklagar er över liten stil på texten...

— Henrik Strandberg

Svartfolk

Typ: Bakgrunds– och regelmodul till Drakar och Demoner
Pris: 119:-
Utförande/innehåll: 96-sidigt häfte
Konstruktörer: Michael Stenmark och Ola Nilsson
Redaktionens kommentar: Denna modul innehåller det mesta man kan tänkas vilja veta om svartfolk (orcher, svartalfer, svartnissar, troll, illvättar, vättar och resar); krigsväsende, yrken, svartfolk som rollpersoner, teknologi, vapenbruk, seder, falska gudar, matvanor, lukt, krigsmålningar, namn, skrock, näsringar, måndyrkan, benmän, blodsgång, solljus, örter, sköldmärken, hierarki, färdigheter, ritualer, stammar och klaner, ulvryttare, stridsgafflar, alfslungor, härjare, orchmagi, bräckare, religioner, bostäder, SLP, med mycket mera...

Arbetsfördelningen har varit sådan att Michael har skrivit om orcherna (fem olika orchraser) medan Ola har skrivit om resten, och sådan är även uppdelningen av texten — ungefär 50% orch och 50% övriga svartfolk. Michael har dock gång på gång poängterat att mycket av det som gäller för orcherna till nästan 100% gäller för övriga svartfolk också.

— Henrik Strandberg

Drakar och Demoner

Typ: Ny regelversion
Utförande: Box/Rollpersonen (64 sidor), Spelarbok (48 sidor), Spelledarbok (64 sidor), Äventyr (16 sidor), rollformulär, fem tärningar, 4 tennfigurer, tabellark
Pris: 249:-
Konstruktörer: Vem har *inte* varit med...

Läs mer om nya DoD i Arkivet.

Melindors återkomst

Typ: Äventyr till Drakar och Demoner
Utförande: 48-sidigt häfte
Pris: 98:–
Konstruktör: Johan Sjöberg
Redaktionens kommentar: Detta är den andra delen i Nidlandstrilogin, men den är skriven så att man utan större problem kan spela den utan att ha spelat del 1, Helvetsfortet.

Rollpersonerna skadades i det äventyret svårt och föll i djup dvala. När de vaknar upp finner de att de befinner sig i Landori, hos alverna. Alvkungen Pargal förklarar för dem att deras öde är ihopvävt med Erebs och att de åter måste bege sig ut för att bekämpa mörkret. Medan de har sovit och läkt har Nidland erövrat Krun och nästan hela Hynsolge. Hoppet att Berendien ska kunna stå emot är inte stort eftersom kungen i Entika är handlingsförlamad. Den enda som skulle kunna mobilisera Berendien till försvar är prinsessan Melindor, men hon är förskjuten av sin far och befinner sig bakom fronten inuti det härjade Hynsolge. Accepterar rollpersonerna sitt öde och beger sig iväg för att finna henne?

Drakfursten

Typ: Fantasyroman, pocket, 277 s
Pris: 45:–
Författare: Peter Morwood
Originaltitel: *The Dragon Lord*
Redaktörens kommentar: Detta är tredje delen i sagan om klanfursten Aldric Talvalin. I denna bok befinner sig Aldric på hemligt uppdrag djupt inne i det ondskefulla drusulanska kejsardömet. Finns att köpa i Pressbyrån just nu.

Svärd i dimman

Typ: Fantasynoveller, pocket, 180 s
Pris: 35:–
Författare: Fritz Leiber
Originaltitel: *Swords in the Mist*
Redaktörens kommentar: Detta är den tredje boken om Fafhrd och Gråkatt. En av novellerna, 'Hårda tider i Lankhmar', är en av de mest underbara noveller som någonsin skrivits. Boken är värd att köpa enbart för den novellens skull.

Kommer i Pressbyrån i slutet på april.

ARKIVET



Drakar och Demoner

Den tredje (eller andra, eller fjärde, eller femte, beroende på hur man ser det) upplagan av Drakar och Demoner finns nu ute i handeln. När vi förnyade Mutant fick vi åtskilliga frågor om vad som var 'nytt', och den här gången skall vi försöka svara på dessa frågor redan från början.

F: Vad är 'Nya' Drakar och Demoner?

S: I korthet — Grundreglerna plus Expertreglerna i en låda.

F: Varför nytt?

S: För det första var vi ändå tvungna att göra en ny tryckning eftersom den senaste upplagan (av både Grundreglerna och Expert) var slut i både vårt lager och hos de flesta leksakshandlare. Skälen till att vi inte bara tryckte om de gamla originalen är flera: (1) Det är osmidigt med två olika regeluppsättningar (till vilket system skall man göra moduler?); (2) DoD Magi och DoD Monster är främst skrivna till Expertreglerna, och därför är det en fördel om alla har tillgång till dessa; (3) I takt med att rollspelandet har utvecklats (både i Sverige och i världen) har vi upptäckt en del förändringar vi skulle vilja göra med regelsystemet; (4) Det fanns en del fel i de gamla reglerna som nu rättats till; (5) Vi ville ändra layouten, och, framför allt, ha in nya bilder.

F: Vad är det som är 'nytt'?

S: Den absolut största förändringen är kapitlet om hur man skapar sin rollperson, samt yrkets betydelse. En noggrannare beskrivning av detta finns nedan.

F: Kan man använda sina gamla rollpersoner?

S: Ja, de som är skapade med Expertreglerna går att använda utan att man behöver ändra dem någonting. De som är skapade med Grundreglerna behöver samma uppdatering som om man skulle använda dem till Expert.

F: Kan man använda gamla äventyr och moduler?

S: Se föregående svar.

F: Hur blir det med Monster och Magi?

S: Eftersom arbetet med *Monster* och *Drakar och Demoner* skedde parallellt och skrevs av samma person, så är de givetvis hundraprocentigt kompatibla. Man skulle kunna säga att Monster är skrivet till nya Drakar. När jag skrev magiavsnittet till nya Drakar utgick jag från reglerna i Magi, så även där är allting hundraprocentigt kompatibelt.

F: Vad innehåller nya Drakar?

S: I lådan (tjock) finns det fyra häften; Rollpersonen (64 sidor), Spelledarboken (64 sidor), Spelarboken (48 sidor), Introäventyr (16 sidor), samt rollformulär, fem tärningar och fyra tennfigurer.

'Rollpersonen' innehåller reglerna för hur man skapar en rollperson och alla färdighetsbeskrivningar, och den används när man skapar en rollperson och av spelledaren under spelets gång. 'Spelledarboken' innehåller stridsreglerna, varelsebeskrivningar, örter & växter, samt ett fylligt kapitel om spelledarens uppgifter, d. v. s. sådant som spelarna *egentligen* inte har med att göra. 'Spelarboken' innehåller besvärjelserna, vapen– & rustningstabeller och utrustningslistor, d. v. s. sådant som spelarna fortlöpande behöver under spelets gång.

F: Vad är det då som har ändrats?

S: Det nya systemet för hur man skapar en rollperson ser i korthet ut så här: Alla rollpersoner startar med 125 bakgrundspoäng (BP). För dessa köper man ras, grundegenskaper, speciella förmågor, social status, svärdshand samt startkapital. De fyra sistnämnda sakerna styrs också till viss del av slumpen (man modifierar ett tärningsslag med antalet spenderade BP). Det helt nya är alltså att *du själv* bestämmer dina grundegenskaper; inte slumpen. Anledningen till att det kostar att köpa en ras är givetvis att raserna får bonusar på grundegenskaperna. Det blir lite mer arbete än förut, vilket också leder till att man får en bättre känsla för rollpersonen.

Yrkena är mer nyanserade än förut, d. v. s. är man 'tjuv' så är man verkligen en tjuv, inte en vanlig Svensson som främst kunde lära sig tjuvfärdigheter från början. Detta beror på två saker — dels har varje yrke en unik yrkesförmåga för sitt yrke, dels är de färdigheter man väljer som sina yrkesfärdigheter billigare att lära sig än övriga färdigheter. De yrken som beskrivs i Grundreglerna är Krigare, Magiker, Tjuv, Utbygdsjägare, Lönnmördare, Helare, Bard, Riddare, Sjöfarare, Lärd man och Munk.

De *särskilda förmågorna* är 51 stycken och syftar också till att göra varje ny rollperson lite mer speciell än med det gamla systemet. De påminner om och ersätter också till viss del hjälteförmå-

gorna (som var 14 stycken), men de som är så pass bra ligger så långt ned på tabellen att man knappast kan lära sig dem från början.

Färdighetssystemet är också omgjort en smula. I stället för att dela upp färdigheterna i lärdoms-, tjuv- och kommunikationsfärdigheter, etc., delas de upp i primära och sekundära färdigheter. De *primära färdigheterna* är de som alla rollpersoner har baschans i och som alla kan lära sig från början. De kostar mindre att lära sig än alla andra färdigheter. De är 19 stycken och omfattar exempelvis Hoppa, Klättra, Smyga, Tala modersmål, Finna dolda ting, etc.

De *sekundära färdigheterna* är de som är mer specialiserade och som det inte är självklart att alla kan. De är 61 stycken och några exempel är Simma, Tala främmande språk, Stridsfärdigheter, Kunskap om magi, Astrologi, Örtkunskap, etc.

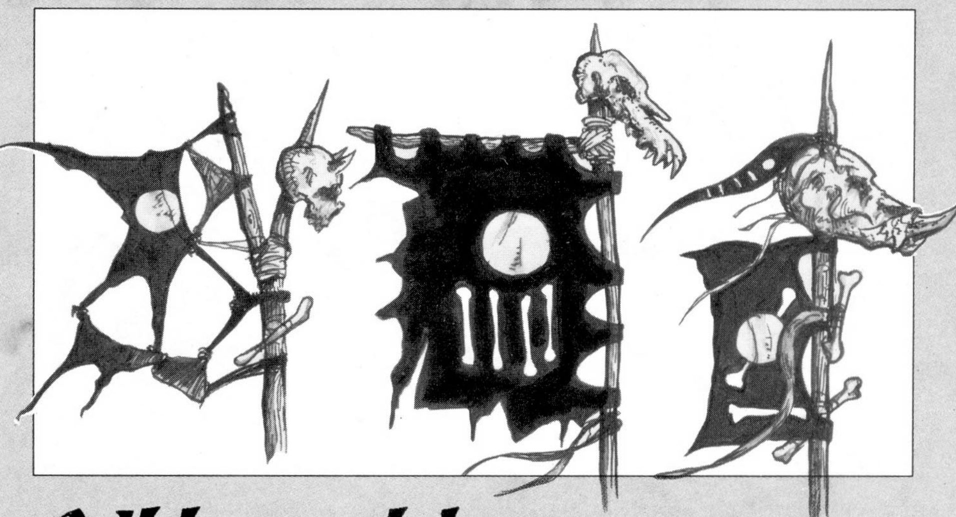
Tolv av de sekundära färdigheterna väljer man som sina *yrkesfärdigheter* (vilka man *kan* välja beror på yrket). Dessa blir billigare att lära sig i framtiden än de övriga sekundära färdigheterna, och man får även en baschans i dem. En nyskapad rollperson kan bara köpa primära färdigheter och yrkesfärdigheter från början (31 st).

Speciella regler gäller för magiker och besvärjelser.

F: Är det då värt pengarna att köpa nya Drakar i fall jag redan har Expert?

S: Tja, det är givetvis upp till dig själv. Personligen, med mina blygsamma 10 år av rollspelserfarenhet, tycker jag att de nya reglerna känns betydligt bättre och fräschare än de gamla. De är inte svårare än de gamla, men mer omfattande. Vissa regler och tabeller är också helt nya, exempelvis vad som händer om man använder ett enhandsvapen med två händer, differentierad skadebonus (bli inte förvånad om 'SB: +1T2' dyker upp i ett äventyr) och förflyttningsförmåga. Färdighetssystemet har blivit mer lättöverskådligt och lätthanterligt. Den största förbättringen är dock att allt är samlat på ett ställe. De tabeller som används av både SL och spelarna samtidigt, t. ex. vapentabellerna, finns dessutom med i både spelar- och spelledarboken.

Sedan har vi ju förstås alla nya illustrationer...



Ylkor kha oggra-klanen

Michael Stenmark

"Alvspejarna sjönk ihop, drog med sig dvärgkrigaren och tryckte sig tätt mot marken bakom buskaget.

Dvärgen kunde inte alls uppfatta eller se vad alvernas förfinade sinnen för länge sedan känt av. Månens sken speglades spöklikt i de tunna dimslöjor som låg över det sargade landskapet. Det var stilla ett bra tag, sedan dök den första ulvryttaren upp, sittandes på sin jättelika ulvs muskulösa kropp. Svartalfen bar ett standar av benknotor, kranier och sammanbundna tygstycken. Hans ansikte var försett med en grotesk krigsmålning i vitt, svartfolkens symboliska dödsfärg. Ur dimman skred de så fram, Ylkor kha oggra-klanens fruktade krigare. De utgjorde en imponerande och skrämmande syn när de red förbi, smyckade med dödssymboler och sina fallna fienders ben och kranier fästade på utrustningen."

Det är få klaner eller stammar som har gjort sig ett så välkänt namn som Ylkor kha oggra-klanen. De är fruktade av alla andra krigarraser, och även av andra svartfolk. Anledningen till detta står att finna i ett antal olika omständigheter.

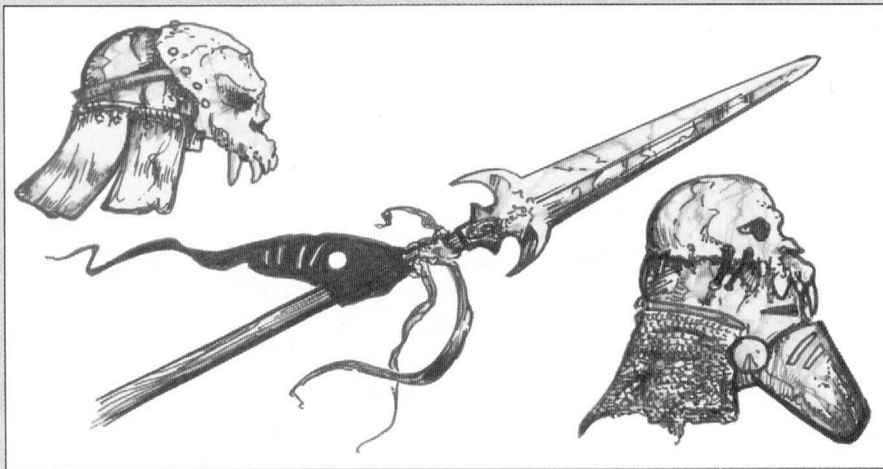
År 544 fO bildades Ylkor kha oggra-klanen av sex fruktade svartalfstammar som rörde sig över Mörkerbergens högland. Stammarna hade det gemensamt att de allihop i stor omfattning använde vargar och ulvar. De skapade sin pakt därför att människornas aktiviteter i området hade ökat. Klanens samlade styrka skulle i kombination med terrängen visa sig vara en dödlig fiende. Människornas härstyrkor som sänts till området för att statuera exempel och jaga undan svartalferna massakrerades i en serie brutala bakhåll och chockvågsattacker. En armé sammansatt av olika herresätens och städers truppstyrkor sändes kort därefter till högplatån. Även dessa mötte ett fruktansvärt öde när klanens samlade styrka av beridna ulvar och vargar i en rasande chockvåg krossade arméns försvar och själva struktur.

Efter dessa förluster började människorna väva ihop legender om de oövervinnerliga ulvryttarna på höglandet. Få var det som därefter vågade trotsa den ogästvänliga terrängen eller bosätta sig i de närbelägna områdena.

Klanens struktur bygger alltjämt på de sex stammarna Yrnokh, Dogh, Lunorgh Dogh, Karhh, Ugnobb och Elf Kharhh. Stammarna lever åtskilda och har delat upp sig på olika revir. Alla fasta bosättningar ligger på sydsidan av Mörkerbergens högland och ett fåtal tillfälliga läger är placerade runt om bergsmassivet. Stammarna undviker själva bergsområdet, som de tycks hysa en skräckfylld avsky inför.

Ulvarna

Det unika och mest avgörande för klanen är de fyrbenta bröderna. Svartalfer har oftast ulvar och vargar i sin tjänst, men det stora antal som Ylkor kha oggra-klanen förfogar över är oöverträffat. Alla krigare, med några få undantag, har en ulv eller varg vid sin sida. Detta innebär att klanens samlade härstyrka består av cirka 1000-1300 beridna kämpar. Den som någonsin varit i strid med ulvar och svartalfer vet vilken enorm kraft den kombinationen av raser kan utgöra. När klanen rör sig i fält i sin fulla styrka är det en mycket imponerande syn. De olika



grupperingarna med hundratals vargar, de groteska benprydda standaren och den markanta krigsmålningen gör ett mycket starkt intryck hos betraktaren. Det psykologiska övertag och skrämseleffekt som detta har på fienden kan vara en av anledningarna till klanens storhet.

Antalet fyrbenta bröder inom klanens territorium är osedvanligt högt, vilket av naturliga skäl har lett till olika problem. Födan måste jagas långt från de egna markerna och under jakten ger sig ulvarna ofta av på egen hand eftersom de är effektivare på att jaga ensamma än tillsammans med svartalferna. Ulvarna strövar i regel fritt i mindre grupper och fungerar som spårare och spanare. Det är därför väldigt svårt att oannonserat ta sig in i klanens territorium.

Religion och hierarki

Klanens stammar tillhör ulvguden Baawks kult. De är fanatiska dyrkare och övertygade om att gudens välvilja är med dem. Vart tredje år vid höstens första fullmåne samlas klanens hela hord bid Baawk-Thungh, en väldig svart monolit. De håller en religiös orgie under tre nätter och offrar till Baawk. Ceremonin och monoliten är mycket viktiga för klanens sammanhållning och fortlevnad. Stammens benmän har därför erhållit en särställning inom hierarkin. De mer eller mindre leder stammarna, som inte har några egentliga hövdingar. Benmännens styre sköts ur en svartfolksaspekt mycket väl. De har ett råd där stammarnas ledande benmän gemensamt styr klanen. "Politiken" de för är en avancerad balansgång där man försöker undvika att förarga de närliggande länderna, samtidigt som man plundrar deras ytterområden och tar "tull" av förbipasserande. Ett öppet krig undviks i det längsta. Benmännens råd har ett välutvecklat informationsnät som sträcker sig långt utanför det egna territoriet.

Gemensamt för stammarna är att de är uppdelade i mindre grupper beroende på uppgifter och ställning inom den egna stammen. Varje grupp har sin ledare som ansvarar inför stammens benman.

Svartalfernas ryttare är mycket skickliga, och hierarkin baserar sig på krigarnas skicklighet i strid och ridförmåga.

Kännetecken

Spejarna har aldrig några större problem att identifiera stammarna eller klanen. Medlemmarna utmärker sig med starka symboler och synliga igenkänningstecken. De tygstycken som många av klanens krigare och grupper fäster på sina spjut och stavar har allihop en vit cirkel mot svart bas som grund. Cirkeln är symbol för månen, varifrån deras gud vakar över dem. Benliknande streck och kranier pryder ofta flaggorna för att marker fallna fiender och stora segrar. En av orsakerna till att klanen är så fruktad är att alla krigarna bär skelettdelar på rustningarna. De har ben och kranier fastsatta varhelst de får plats med dem. Att fästa ett kranium på hjälmen anses bringa tur i strid, så de allra flesta hjälmar är prydda på det viset. Det är därför inte förvånande att alvernas namn på klanen i rak översättning till männsiskospråk lyder "skelettryttarna".

Klanen har ingen enhetlig krigsmålning, men de olika stammarn har en stark tradition att måla sig vid ceremonier, krigiska handlingar och fälttåg.

Bundsförvanter och fiender

Klanen utkämpade sina första större strider mot människornas, på den tiden, ostrukturerade härstyrkor. Människorna har alltsedan dess ogärna gått i krig mot klanen, eftersom de hyser en övertro på klanens styrka. Älvfolken har däremot alltid avskytt den och har fört ideliga småkrig mot hela klanen och mot enskilda stammar. Ulvarna, som stundtals kommer ända bort till alvernas skogar för att riva byten, brukar bidra till att älvfolken skickar sina bästa krigare för att vedergälla de övergrepp som skogarna utsätts för. Svartalferna har i sin tur som tradition att vanhelga de heliga platser som älvfolken aväncler vid sina ceremonier. Satyrer har gjort åtskilliga räder djupt in i klanens land och de har ofta svårt skadat stammarna. Därför är satyrer den fiende som fruktas mest och den fiende som, om den besegras, ger den högsta rangen inom svartalfshierarkin.

År 255 eO slöts ett förbund mellan Ylkor kha oggra-klanen och Den brända jordens klan, en väldig svartfolksklan från norra Aidnebergen. De två klanerna lovade, i och med förbundets förseglande, att inte föra krig mot varandra och att behandla varandra som bröder. De har dragit nytta av varandra vid fälttåg och har utfört olika tjänster genom årens lopp. När de två klanerna samlas uppstår ofta spontana fälttåg, vars utgång och sträckning är svåra att förutse. Med anledning av detta vakar alvernas spejare över klanerna. Alverna, tillsammans med sina bundsförvanter och med dvärgar och människor, har gång på gång tryckt tillbaka horderna, men till ett högt pris.

Parlör

Här följer en rak översättning av de vanligaste betydelserna för svartiska ord nyttjade i denna artikel.

Yrnokh = De hungriga
Dogh = Besinningslösa, bärsärksgalna
Lunorgh = Måne
Karrh = Sönderslitare, styckare
Ugnobb = Hämnare, vedergällare
Elf = Alv
Thungh = Sten, klippblock, monolit

Intrigförslag

Man kan utnyttja klanen på en mängd sätt. Dels kan man låta rollpersonerna konfronteras med klanen, och dels kan de ingå i den. De kan råka ut för klanen när de passerar dess territorium; det kan hända att de blir tvungna att söka efter någon eller något som finns på klanens mark. De kanske är satyrer som har som mål att förstöra den heliga monoliten. De kan mycket väl vara alver på uppdrag att kartlägga klanens antal, tillhåll och eventuella planer. De kan vara sända av någon räddhågsen herreman som vill ingå en ickeangreppspakt med klanen.

Om rollpersonerna tillhör någon av stammarnas mindre grupper kan benmännen be dem utföra olika uppdrag:

- Spåra en grupp satyrer som finns inne på klanens mark. De är mycket skickliga krigare och har redan slaktat en mängd fritt strövande ulvar.
- Införskaffa mat djupt inne i alvernas skogar. Locka fram deras animist för att undanröja denne.
- Rekognoscera inför ett fullskaligt fälttåg. Undanröja alla hinder mellan sig själva och horden.
- En liten grupp resar har strövat in på klanens mark och har slagit ihjäl vargar och ätit upp dem. Stoppa resepatrasket!
- Rid till något av de närliggande herresätena och förhandla med dem. Få dem att gå med på ett avtal som låter svartalferna vistas i deras skogar.

Bortom världens cirklar

Rymden i Drakar och Demoner

av Anders Blixt

Denna artikels regler och beskrivningar är allmänt hållna och inte knutna till något speciellt speluniversum, så varje spelledare kan lätt introducera dem i sin kampanj, givetvis under förutsättning att rymden verkligen existerar där. De tankar som presenteras kan, för den som önskar, skänka en ny dimension åt Drakar och Demoner och ge spelarna möjlighet att uppleva fantastiska och mycket annorlunda äventyr.

Rymden i sagouniversum skiljer sig mycket från den rymd som 1900-talets människor känner till. Här råder andra naturlagar och ett grundläggande faktum är att rymden innehåller det okända och det överraskande. Det finns obegränsade möjligheter för spelledaren att skapa fantastiska världar och varelser, helt annorlunda än de som rollpersonerna möter dagligdags på sin hemvärld. Man kan travestera amerikanska flygvapnets motto och säga: *"The sky is no more the limit"*.

Artikeln är skriven utifrån ett "fantasy-naturvetenskapligt" perspektiv och innehåller inga gudar som griper in. Skälet till detta är att varje spelledare som konstruerar ett eget universum lägger in sina egna gudar och jag har inte velat ställa till trassel med detta. Det är hur lätt som helst att ersätta ett fenomen som förklaras naturvetenskapligt, t ex en exploderande nova, med ett gudomligt ingripande för den som så önskar. (Fast å andra sidan kanske gudarna föredrar att verka via naturlagarna.)

För att kunna använda materialet måste du ha tillgång till Expertreglerna. Du ska se innehållet som en samling byggklossar som du kan utnyttja och foga samman efter eget skön. Du ska inte ta texten som den definitiva skildringen av hur universum är och du behöver inte från början slå fast exakt vad som gäller i världsrymden i ditt speluniversum, utan du kan låta den gradvis växa fram och fyllas med alltfler fascinerande fenomen tagna härifrån och ur din egen fantasi. *"In space you can boldly go where no humanoid has gone before."*

Följande författare har på olika sätt bidragit med idéer och inspiration: Brian Aldiss (*Hothouse, Non-stop*), Poul Anderson (*Kyrie*), Robert Heinlein (*Waldo, Vintergatans son*), Harry Martinson (*Aniara*), Patricia McKillip (*The Forgotten Beasts of Eld*), Larry Niven (*Ringworld, A Relic of the Empire, Integral Trees, Bigger Than Worlds*) och Bob Shaw (*The Ragged Astronauts*). Nu har det äntligen blivit möjligt för alven Gilrandir att nå stjärnorna.

Universum

Sedan urminnes tider har intelligenta varelser sett upp mot nattskyn och frågat sig vad som finns däruppe. En del har antagit att himlen är en kupol som sträcker sig över världen och på vars yta stjärnorna är fästade. Andra har spekulerat om att himlen är fylld av tomhet och att stjärnorna kanske är solar som liknar den som lyser upp den egna världen och som svävar i tomheten. De har dock också funderat över möjligheten att det existerar andra världar och att det på dem finns intelligenta varelser av okänt slag. Nyfikenhet är en stark drivkraft och därför har lärda män och kvinnor forskat i möjligheterna att lyfta från den egna världens yta, stiga mot skyn och upptäcka vad som egentligen finns därute i mörkret. En del av dem har lyckats och har kunnat återvända hem med fantastiska berättelser.

Ett sagouniversums dimensioner är mycket mindre än vårt universum och stjärnorna ligger betydligt närmare varandra; det rör sig inte om ljusår (tiotals biljoner kilometer) utan om ljusdygn (tjogtals miljarder kilometer). Inget vet säkert hur stort själva universum är. Några galaxer existerar inte så vitt man kan bedöma utan himlakropparna ligger mer slumpmässigt utspridda i rymden.

Universum är ändligt men obegränsat. Man kan enklast förklara det på följande sätt: Om en person vandrar runt jorden kommer han aldrig till en gräns, en kant där jorden tar slut, utan han kan fortsätta hur länge han vill. Men om han vandrar runt ett helt varv kommer han tillbaka till startpunkten. Trots denna gränslöshet är dock jordens yta begränsad till ett visst antal kvadratkilometer.

Detsamma gäller universum. Dess volym är begränsad räknat i kubikkilometer, men om en person färdas längs en rät linje kan han fortsätta hur långt som helst. Efter att ha passerat genom hela universum kommer han åter till startpunkten. Det tredimensionella universum är krökt i den fjärde dimensionen, precis som den tvådimensionella jordytan är krökt i den tredje dimensionen (fenomenet går tyvärr inte att beskriva med en bild). Lyckligtvis påverkar krökningen inte de varelser som existerar i universum, då ingen hittills — så vitt man vet — har färdats runt hela universum och kommit tillbaka till startpunkten. Först då lär man kunna fastställa universums verkliga dimensioner.

Etern

Universum är uppfyllt av etern: en unik substans (inte att förväxla med kemikalien eter) som inte kan observeras med något sinne, men som är det medium genom vilket energi och materia rör sig. Allt genomträngs av etern, må det vara fast materia, vätska, gas eller vakuum. Gravitation och ljus utgörs av vågor som rör sig genom etern, ungefär som vågor på havets yta, och materia färdas i etern som drivved påverkad av gravitationen från annan materia. Att förstå eterns hemligheter och kunna utnyttja dess egenskaper är en dröm för många magiker och lärde och gradvis har de uppnått allt större insikt i dess natur.

Eterns naturkrafter och naturlagar

Gravitation

Stora massor attraherar varandra ömsesidigt med gravitationskraft och det är den kraft som gör att ett äpple fallar till marken när man släpper det eller att månen snurrar runt jorden.

I ett sagouniversum behöver inte gravitationskrafterna vara konstanta utan de kan variera mycket under en tidsperiod, vilket leder till att en himlakropps rotation runt en annan kan förändras kraftigt. En himlakropps dragningskraft behöver inte heller vara avhängig dess massa. Det finns små asteroider på vars yta dragningskraften är lika stor som jordens, eller jättestora världar på vilka man kan skutta fram som på månen.

Ljusets hastighet

I vårt universum är ljusets hastighet (c) den maximala hastighet någon partikel kan uppnå. När en partikel närmar sig c uppstår en mängd s k relativistiska effekter: dess massa ökar, dess längd i rörelseriktningen minskar och dess förhållande till tiden förändras (tidsdilation).

I sagouniversum förhåller det sig inte på det sättet. Det är fullt möjligt att färdas snabbare än ljuset och några relati-

vistiska effekter förekommer överhuvud taget inte. Men ljusets hastighet är fortfarande mycket hög (ca 300.000 km/s). När en person färdas snabbare än ljuset upptäcker han plötsligt att universum blir mörkt. Det enda ljus han kan se är sådant som finns i hans rymdfarkost; ljuset från yttre källor kan inte nå honom. Riskerna att kollidera med något i denna höga hastighet är dock försumbar; rymden består ju nästan uteslutande av tomrum.

Kaostyfoner

Det finns punkter i etern, s k kaosögon, där Kaos försöker tränga in i universum. Från dessa strömmar våldsamma kaostyfoner ut och vållar enorma störningar i etern. Ett kaosöga kan dyka upp helt överraskande och försvinna lika plötsligt; då det rör sig om ett kaosfenomen är det fullständigt oförutsägbart och lyder inga naturlagar. För eventuella eterfarare utgör kaostyfonerna en svår fara som kan kasta deras farkoster ur kurs eller, än värre, skada passagerare eller utrustning eller slita farkosten sönder och samman.

Liv i etern

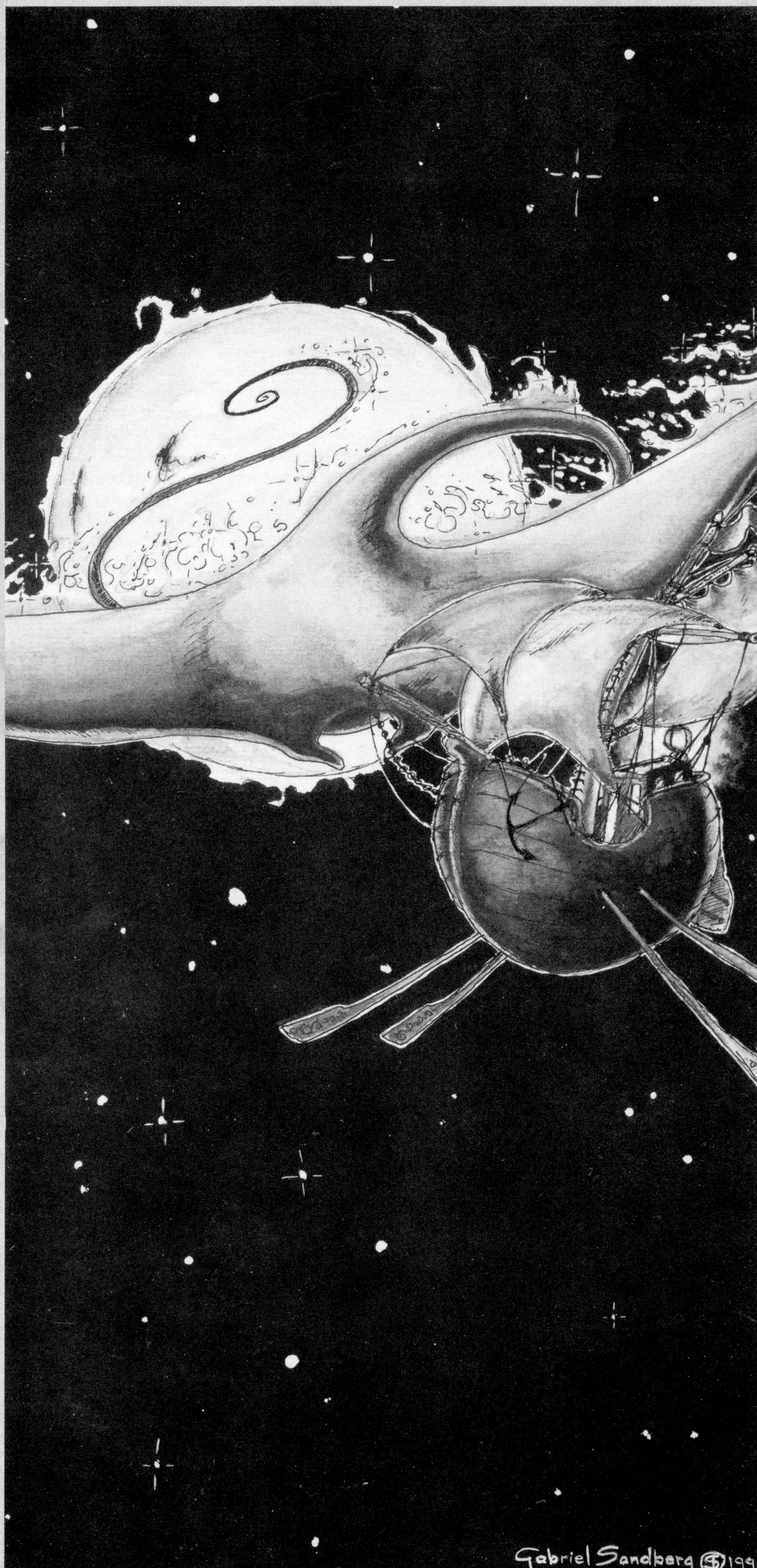
Liv är ett envist fenomen som dyker upp på de mest överraskande ställen. De lärde misstänker att liv är en slags naturkraft som kan manifesteras var som helst i former som är väl anpassade till den rådande miljön. Även i etern finns det därför mängder av livsformer som utnyttjar dess egenskaper och företeelser för att överleva och fortplanta sig.

Eterns livsformer måste ta hänsyn till att rymden saknar luft och är mörk, med ljus och värme bara i närheten av stjärnor. Därmed är den fattig på de råvaror och energier som krävs för att upprätthålla alla de livsfunktioner som förknippas med normalt, planetbundet liv. Levande varelser är därför fåtaliga och de flesta har på olika sätt anpassat sig till den kärva miljö i vilken de lever och är därför mycket olika de växter och djur som humanoider är vana att möta.

Stjärnfrukt

Stjärnfrukter är märkliga växter som har lyckats sprida sig över universum. Växten har flera olika utseenden, beroende på vilken livsfas den befinner sig i och vilket kön den har. Den form som har givit upphov till namnet är den vuxna honan, vilken ser ut som en knölig, svart melon, med en diameter på upp till flera kilometer. Fruktköttet är torrt, relativt hårt och fibrigt och därför oätligt för de flesta humanoider.

Honfrukten färdas genom etern med låg acceleration (ca 1 m/s², förklaras längre fram). Hon kan fälla frön över en planet med livsförhållanden som inte är alltför olika vår världs. Fröna är täckta av ett järnskal som skyddar kärnorna



när de likt meteorer faller från skyn.

En del slår ner i bördig jord, där de kan slå rot så snart järnskalet rostat bort 2T4 år senare. Under cirka ett sekel växer sedan ett träd upp från fröet. Det blir ungefär 40 meter högt och täcks av hård, grå bark. Kronan består av stora, runda, grönsvarta löv. I dess mitt finns en meterstor grå nöt med ett stenhårt skal.

Trädstammen består av en mycket märkligt material, vilket, om det antänds, brinner med explosiv intensitet och förbränns mycket snabbt. Den är i praktiken en raket, vars syfte är att skjuta upp frukten i omloppsbana runt planeten. Detta sker med dunder och brak när frukten väl har mognat (efter 100+1T20 år).

När så nöten ligger i omloppsbana runt planeten kan två saker hända. Om det är en honnöt börjar den suga åt sig solstrålning och växer sig allt större. När den har uppnått en diameter på cirka 200 meter är den en stjärnfrukt och redo att ge sig ut i universum. Sakta accelererar honan bort från planeten, ut ur solsystemet och siktar mot någon annan stjärna på himlavalvet. Varje gång frukten sveper nära en stjärna uppfångar den strålningsenergi och växer sig allt större.

En hannöt spricker upp och bildar en spröd lila blomma med spretande kronblad och en diameter på ett par hundra meter. Den har bara ett syfte: när en honfrukt går in i omloppsbana runt planeten frigör hanblomman enorma mängder frömjöl. Det kan uppfångas av honfruktens pistiller, som sitter som en skog av vajande tentakler, 20-30 meter i diameter, vid en punkt på frukten. När pistillerna befruktas bildas frön vid deras fästpunkt. Efter några månader är fröna redo att fällas över planeten och ge upphov till nya träd. När stjärnfrukten har besått planeten ger den sig iväg mot nästa solsystem.

Stjärnrocka

Varifrån stjärnrockorna ursprungligen kommer är det ingen lärd man som har listat ut. Deras ursprung måste ha varit från en planet, ty de har ännu inte kunnat bryta sitt beorende av sådana himlakroppar. En stjärnrocka ser ut som de rockor som lever i oceanerna, men den är så mycket större, upp till 50 meter mellan "vingspetsarna". Med dess "vingar" kan den flyga genom etern och ta sig från värld till värld.

Stjärnrockor bildar normalt stim om 10-15 individer. Deras viktigaste näring är solstrålning, som de får när de flyger genom ett solsystem. Mellan stjärnorna är strålningen alltför svag och därför färdas stjärnrockorna från solsystem till solsystem hoprullade till bollar och försänkta i djup dvala för att minska energiförbrukningen till lägsta möjliga nivå.

En stjärnrocka måste lägga sin rom och låta den befruktas i salt havsvatten och därför brukar ett stim med några års mellanrum landa i en planets oceaner och där säkerställa artens fortbestånd. När detta är avklarat ger de sig åter ut i rymden. Ynglen växer upp i haven och efter cirka tio år är de 12-15 meter breda och då redo att lyfta ur havet och bege sig ut i sin sanna hemvist.

En stjärnrocka är nog det bästa redskap en rymdfarare kan utnyttja när han ska lämna en planets yta och bege sig upp ur dess atmosfär. Eftersom den är en ointelligent fisk kan den enkelt styras med animistbesvärjelserna KONTROLLERA FISK eller BESÄTTA RYGGRADSDJUR. Det största problemet är att hitta en individ i oceanernas vidder. Den säkraste metoden brukar vara att infånga yngel som ännu inte utvecklat eterflygförmågan; ynglen är visserligen mycket sällsynta, men de är också "bofasta" på världen och därför är det mycket större chans att hitta ett sådant än en fullvuxen individ på tillfälligt besök från världsrymden.

Rymdinsekter

På många världar i universum finns olika slags jättelika insekter som har lärt sig flyga genom etern för att ta sig från värld till värld, till exempel fjärilar och gräshoppor. Till skillnad från stjärnrockorna har insekterna dock inte utvecklat förmågorna att utvinna sin näring ur solljus eller att försjunka i dvala för att överleva de långa färderna från solsystem till solsystem. Sålunda kan de endast genomföra de kortare färderna mellan olika planeter i samma solsystem. Rymdinsekterna kontrolleras lätt med animistbesvärjelsen KONTROLLERA INSEKT.

Drake

Sedan urminnes tider behärskar drakarna förmågan att av egen kraft färdas genom etern. Med sina magnifika vingar kan draken manipulera etern och på detta sätt färdas snabbt och effektivt. Hans eldkvast fungerar lika bra i etern som på en planetyta och han behöver heller inte andas, vilket gör honom oberoende av alla de livsuppehållande manicker som humanoider behöver när de färdas genom etern.

Liralên

En liralên är en varelse som ser ut som en oerhört vacker fågel med plym, buskig stjärt och stora gracila vingar, men den är inte en kroppslig varelse, utan består av skimrande energifält som lyser i alla regnbågens färger, något som har givit den ytterligare ett namn: eldfågel.

Liralênen livnär sig på ljus- och värmestrålning och trivs därför nära stjärnor. Den kan dock också färdas från stjärna till stjärna, även om detta tär på dess energi och försvagar den (vilket kan observeras genom minskande ljusstyrka). Varje dygn den är mer än 200 miljoner kilometer från en normalstjärna minskas dess FYS och PSY med 1. När en av grundegenskaperna når noll dör eldfågeln. Förlorade poäng kan återvinnas i ett tempo av en per timme när liralênen befinner sig innanför den kritiska gränsen.

Däremot kan liralênen inte skadas av fysiskt våld, utan endast av magi riktad mot dess sinne (till exempel nekromantikernas skräckbesvärjelser) eller av eldbaserade fysiska besvärjelser (till exempel en salamander), vilka skadar energifältens strukturer.

En liralên kan flyga ner till en planetyta, men den upplever atmosfären som ett hinder och föredrar att hålla sig i den lufttomma etern. Då varelsen kan bli tusentals år gammal och ofta har rest vida omkring i universum kan han eller hon förtälja många historier och svara på många frågor. Eldfåglar har en automatisk förmåga att kommunicera med alla andra intelligenta varelser med telepati; räckvidden är en kilometer.

Karkion

Karkionerna utgör en särpräglad humanoidart (se *Monster* och Sinkadus 26) som en gång flydde från sitt kollapsande hemuniversum innan det gick under i en "Big Crunch". I processen spreds de över förvånansvärt många av multiversums dimensioner. Karkioner är intelligenta och uppfinningsrika och har lärt sig att överleva i alla upptänkliga miljöer; därför är det inte överrraskande att stöta samman med dem i rymdens djup. En hel del karkioner har lärt sig att — liksom drakarna — manipulera etern med sina vingar och på detta sätt färdas genom den, men de måste ha syre, mat och vatten för att kunna överleva och därför måste de på något sätt frakta med sig sådant på sina eterflygningar.

Odöda

Den lufttomma, ljuslösa etern är en ypperlig hemvist för många odöda, vilka ofta skadas av ljus och som varken behöver näring eller syre för att upprätthålla livsfunktioner. Det finns inga odöda som är unika för världsrymden. Vissa odöda (kummelgast, mörkgast och spöke) har förmågan att av egen kraft flyga genom etern; andra odöda måste utnyttja ett riddjur eller en farkost.

Insektoider

Insektoiderna (se *Monsterboken 1*) tycks vara varelser som kan klara sig på de mest överraskande ställen. De har tagit sig ut i rymden på ett sätt som ingen annan varelse har lyckats med. Det började förmodligen på detta sätt: Budbärare lärde sig rida rymdinsekter. På detta sätt kunde de ta sig upp i omloppsbana där de upptäckte en stjärnfrukt. Den insåg att man skulle kunna gräva ett näste inne i "fruktköttet" och livnära sig på det. Ett sådant näste vore oåtkomligt

för alla fiender.

När så stammen hade slagit sig ner i frukten upptäckte dess drottning att hon med sitt starka intellekt faktiskt kunde styra stjärnfruktens färder genom etern och få den att bege sig dit hon ville. Kunskapen om detta spred sig och numera finns det många stjärnfarande insektoidstammar.

Ett insektoidnäste i en stjärnfrukt består av kammare av olika storlek, beroende på syftet, sammanbundna med vindlande gångar. En människa skulle finna det mycket svårt att orientera sig i de mörka labyrinterna, medan insektoiderna hittar utan problem längs de tydliga doftanvisningar som finns inlagda i väggar och tak. I nästets centrum finns drottningens stora kammare.

I ett näste kan man hitta fler varelser än de olika slagen av insektoider. Man plockar gärna upp olika slags insekter på de världar man har besökt för att undersöka om de kan vara till någon nytta för nästet. Dessa varelser kan ofta vara mycket konstiga och ibland mycket farliga. (Här kan spelledaren låta sin fantasi löpa fritt.) Vidare kan andra intelligenta varelser ha trätt i nästets tjänst för en viss i tid i utbyte mot en god ersättning av något slag. Insektoider kan ju inte hantera magi så många drottningar vill gärna ha minst en magiker ombord för att få råd och hjälp när det gäller fenomen med anknytning till magi.

Ibland måste insektoider införskaffa material eller föremål som endast finns på planetytor. Stjärnfrukten kan givetvis inte landa på någon himlakropp, utan för sådana färder används rymdinsekter som skyttlar.

Stjärnalver

Eterns alver påminner till utseende och levnadssätt om silveralverna (se *Monsterboken 1* och *Monster och män*), men deras vingar, avpassade för eterflygning, är helt annorlunda. De är skimrande energifält, närmast påminnande om fjärilsvingar, men transparenta och skimrande i alla upptänkliga färger. Spännvidden är 20-25 meter. Energivingarna kan överhuvud taget inte fungera i atmosfär och därför måste en stjärnalv som vill besöka en planet färdas ner på den med en farkost eller ett riddjur. Av denna anledning är sådana besök mycket sällsynta.

Stjärnalverna livnär sig dels på ljus och dels på eterns djur och växter, men behöver inte mer än någon procent av vad en vanlig humanoid måste äta. Vatten och luft behöver de överhuvud taget inte.

Andra varelser

Ett univerum är ofantligt stort och du som är spelledare har därför obegränsade möjligheter att introducera alla möjliga slags fantastiska varelser. En av många inspirationskällor är till exempel serialbumen om Linda och Valentin, de innehåller en mängd främmande djur och intelligenta varelser och deras besynnerliga kulturer.

Stjärnor

De lärde har länge spekulerat över stjärnornas sanna natur. Det rör sig helt klart om himlakroppar som brinner utan att förbrukas och därför har en teori vunnit dominans, nämligen att en stjärna utgör ett läckage från eldens elementarkälla in i universum.

Man har också konstaterat att det finns flera olika typer av stjärnor.

Normalstjärnor

Normalstjärnor är sådana man känner igen från vårt universum, ungefär som jordens sol. De förekommer i olika storlekar och färger (gult, orange, rött, blått, lila, vitt och grönt). En normalstjärna kan omges av planeter och asteroider, precis som i jordens solsystem.

Svartstjärnor

De sällsynta svartstjärnorna är heta, men utstrålar inget ljus. Därför tror de lärde är dessa är läckage från värmens elementarkälla. De förekommer både i normal- och mikroformat. De planeter som värms av en svartstjärna blir mycket särpräglade. Där kan det finnas liv, men det rör sig helt om livsformer som kan leva i fullständigt mörker. Djuren saknar fullständigt syn, utan orienterar sig istället med hjälp av sonar eller radar. Växterna idkar inte fotosyntes, utan thermosyntes, med vilken de med uppfångad solvärme skapar sina näringsämnen.

Kallstjärnor

Läckage från ljusets elementarkälla bildar, enligt astronomerna, stjärnor som bara sänder ut ljus, utan en tillstymmelse till värme. Sådana stjärnor är mycket ovanliga, har osedvanligt stor ljusstyrka och tillhör de klarast lysande objekten på stjärnhimlen. De förekommer både i normal- och mikroformat. Om en kallstjärna lyser upp en värld är denna fullständigt djupfryst och där kan inte något jordliknande liv existera, annat om planeten också är utrustad med till exempel en värmande mikrosol.

Mikrosolar

Mikrosolar är mycket små stjärnor som kretsar runt en planet och lyser upp den. En mikrosol är kanske ett par hundra kilometer i diameter och befinner sig på några tiotusen kilometers höjd över sin planet. De flesta mikrosolar har samma färger som en normalstjärna, men det finns även svarta och kalla mikrosolar.

Multipla stjärnor

Det är ganska vanligt att två eller flera stjärnor kretsar runt varandra i mer eller mindre komplicerade banor. Planeter kan förekomma i sådana system och på dessa är ljus- och temperaturförhållandena mycket annorlunda än vad vi jordbor är vana vid. Stjärnorna i ett multipelsystem kan vara av helt olika slag.

Variabelstjärnor

Vissa stjärnor varierar av någon okänd anledning sin ljus- och/eller värmeutstrålning under en tidsperiod. Även färgen kan förändras. Ibland följer variationerna fasta mönster och kan förutsägas och ibland är de fullständigt oförutsägbara. En planet som lyses upp och/eller värms av en variabelstjärna kan sällan ha inhemskt liv då livsförhållandena är alltför instabila för de flesta livsformer.

Intelligenta stjärnor

Det finns enstaka stjärnor — av alla sorter — som är en slags superelementarer, utrustade med enorma intellekt och reservoarer av psykisk kraft. De kan styra sina energiprocesser och på detta sätt utöva stort inflytande över sina omgivningar. Invånare på en planet som bestrålas av en intelligent stjärna lever därmed helt på stjärnans nåder. Vissa intelligenta stjärnor är positivt inställda till sådana "grannar" och hjälper dem, medan andra stjärnor kräver att betraktas som gudar och begär underkastelse, dyrkan och offer av psykisk kraft från intelligenta varelser. I det sistnämnda fallet påminner planetbornas situation om aztekernas; de ser sig tvungna att ständigt frambära blodiga offer för att blidka sin gud och avvärja bestraffningar.

Novor

Det finns kända fall då en stjärna har exploderat med en ofantlig kraft och översköljt sin omgivning med en formlig flodvåg av värme och/eller ljus, en händelse som brukar föröda näraliggande världar fullständigt. Ett sådant fenomen kallas en nova. Den bland de lärde dominerande förklaringen är att det uppstod ett kaosöga i eller alldeles invid stjärnan och att dess stabilitet då kollapsade, men eftersom novor är extremt sällsynta har man inte kunnat få fram ovedersägliga bevis för att så skulle vara fallet.

Planeter

Planeter är materiella kroppar i etern. Till skillnad från stjärnor strålar de själva inte ut någon energi, även om de kan reflektera stjärnors ljus.

En planet kan se ut på många olika sätt. Vi är vana att se dem som klot men i ett sagouniversum är många andra utseenden möjliga.

Klot

Jorden är ett klot och de flesta världar ser nog ut på detta sätt; av den anledningen behövs det ingen närmare förklaring här.

Ring

En ringplanet är en bred ring som roterar runt sin centralpunkt. På detta sätt pressas objekt på dess insida mot ytan tack vare centrifugalkraften. I mittpunkten kan det sväva en stjärna som lyser upp ringens insida. Detta har den intressanta effekten att för en observatör på planetytan står solen ständigt i zenit utan att röra sig. För att atmosfären ska stanna kvar måste världen ha en kant som förhindrar att luften "rinner över".

Vissa ringvärldar är oerhört stora till ytan. En värld med en radie på 150 miljoner km (motsvarar jordens avstånd från solen) och en bredd på 10 000 km har en yta på 9,42 biljoner kvadratkilometer, vilket motsvarar ungefär 60 000 jordytor. En sådan världs dimensioner är nästintill ofattbara för en människa (se till exempel Larry Nivens *Ringworld*) och svåra att hantera i spel på grund av de enorma ytorna. Å andra sidan finns det också små ringvärldar med diametrar som räknas i tusentals kilometer och som upplyses av mikrosolar.

Urholkade världar

Vissa klotplaneter är urholkade inuti och där kan man till exempel finna atmosfär, hav och, vid mittpunkten, en mikrosol som förser eventuellt liv med ljus och värme.

Skiva

Skivvärldar kan vara flata på två eller på en sida. I det sistnämnda fallet kan undersidan vara mycket skrovlig, ungefär som ett gigantiskt bergsmassiv. Om skivan är beboelig på bägge sidor kan den vara genomborrad av tunnlar, naturliga eller grävda, så att invånarna kan förflytta sig mellan de två sidorna.

Om skivplaneten ligger i omloppsbana runt en normalstjärna och endast ena sidan är belyst blir levnadsförhållandena på de bägge sidorna synnerligen olika och de kan nog räknas som två separata världar.

En annan mycket udda skivvärld ser ut som en grammofonskiva. I hålet i mitten finns den mikrosol som värmer upp och belyser världens två sidor. Detta innebär att temperaturen är som högst vid centrum, och gradvis avtar mot ytterkanten. Detta gäller även dagsljusets styrka. Dag och natt existerar inte utan solen befinner sig ständigt endast delvis synlig vid horisonten i något som en jordbo skulle uppleva som evig skymning. Områden belägna bakom bergskedjor hamnar därför i ständig skugga.

Asteroid

En asteroid är en mycket liten planet med en diameter på några hundra kilometer och ofta med ett mycket oregelbundet utseende. En del har nästan ingen gravitation alls, medan andra kan ha en jordnära gravitation och atmosfär.

Typer

I solsystem

Många stjärnor har solsystem som till sin uppbyggnad liknar det som vår egen värld befinner sig i. Eftersom ljus- och värmestrålningen avtar med ökande avstånd från stjärnan får planeter i olika banor olika temperaturförhållanden, vilket i sin tur påverkar möjligheterna för liv.

Avståndet mellan planeter i samma solsystem varierar väldigt mycket beroende på deras rörelser runt solen. Det finns inga spelbara metoder med vilka man realistiskt kan simulera detta. Istället måste man tillgripa förenklade lösningar. Det genomsnittliga avståndet mellan två planeter i samma solsystem är lika med avståndet mellan den yttre planeten och solen. *(Exempel: Avståndet mellan solen och jorden är 150 miljoner km och därför är de genomsnittliga avstånden mellan jorden och Merkurius och jorden och Venus båda 150 miljoner km.)* Det största avståndet är lika med summan av de två planeternas avstånd från solen. Det minsta avståndet är lika med differensen av de två planeternas avstånd från solen. Spelledaren får själv bestämma avståndet mellan två planeter vid ett givet tillfälle utifrån de möjliga värdena.

Par

Ett planetpar består av två planeter med ungefär samma dimensioner, och som roterar runt sin gemensamma tyngdpunkt, vilken ligger mitt emellan planeterna. Planeterna vänder ständigt samma sida mot varandra. Om de är tillräckligt nära varandra kan deras atmosfärer ha smält samman till en enhet och flygande varelser, till exempel fåglar, kan ta sig mellan världarna. (Ett sådant planetpar beskrivs i *The Ragged Astronauts* av Bob Shaw. I den berättelsen färdas man med varmluftsballong från den ena världen till den andra.)

Det finns planetpar som upplyses av en mikrosol som ligger vid tyngdpunkten.

Radband

Ett planetradband består av ett antal planeter som alla kretsar runt en stjärna i samma bana och därför ligger på rad, ungefär som pärlorna i ett halsband. Ofta består radbandet av så många planeter att deras atmosfärer har smält samman till en sammanhängande ring runt hela radbandet, och i så fall yppar sig inga större svårigheter för en vanlig flygande varelse att ta sig från värld till värld.

Asteroidbälte

Asteroider uppträder ofta i flock. De bildar ett torusformat bälte runt en gemensam sol, vilket innebär att banorna ligger ungefär på samma avstånd och plan. Vårt solsystem har ett sådant asteroidbälte. (En torus är en geometrisk figur som ser ut som en vanlig ringmunk.)

Det finns asteroider med hög gravitation och atmosfär och i ett bälte med massor av sådana kan man få ett mycket särpräglat samhälle där varje asteroid är en stat eller del därav och där all kommunikation måste ske med eterflygfarkoster. Om torusen istället är fylld med atmosfär kan man färdas med flygdjur istället (se gärna Larry Nivens *The Integral Trees* för uppslag för en serie udda äventyr i en synnerligen udda "värld").

Fria världar

Det finns fria världar som inte tillhör något solsystem och som följer sin egen bana genom etern. En del är kalla och mörka, medan andra lyses upp av en mikrosol och ytterligare andra är helt mörka, men värms upp av inre hetta vilket gör dem beboeliga.

Månar

Vissa planeter har andra, mindre planeter i omloppsbana omkring sig. Denna typ av himlakroppar kallas månar och de kan ha vilket utseende som helst.

Kometer

Kometer är mycket särpräglade himlakroppar, fullständigt olika alla andra. En komet är en liten, oregelbundet formad kropp, vars diameter kan vara från några tiotal meter till nästan en kilometer.

Kometen består av nästan ren tellur, en sällsynt, silvervit, tämligen spröd halvmetall med densitet 6,3 kg/l (något mindre än järn) och smältpunkt 452°C. Tellur kan relativt lätt bearbetas med järnverktyg och hettan från en vanlig fackla är tillräcklig stark för att smälta ämnet.

Tellur har en helt unik egenskap; den kan dra energi direkt ur ljusets elementarkälla och omvandla den till kinetisk energi. Därmed kan en komet accelerera, bromsa och ändra färdriktning. På grund av elementreaktionen är kometen självlysande och den lämnar också en mycket typisk "kvast" av ljus efter sig där den far fram, vilket gör den till en spektakulär syn på himlavalvet. Kometer färdas utan styrsel genom rymden och de ändrar därför hastighet och färdriktning delvis helt slumpvis och delvis under påverkan av gravitationen hos de himlakroppar de passerar nära förbi.

I nummer 31 kommer del 2, som handlar om hur man färdas i rymden mellan planeterna.

Om färdigheter i Expert

Fredrik Ström

Hur skicklig en person i Expert är i en färdighet bestäms av hans färdighetsvärde (FV). Detta är samma sak som grundreglernas procentchans att lyckas, bara uttryckt på ett annat sätt. Multiplicera FV med 5 för att få motsvarande procentchans.

När rollpersonen vill göra något med en färdighet ska SL bedöma hur svår handlingen är att utföra beroende på omständigheterna. Att följa ett spår kan t ex vara ganska lätt över regnvåt mark, normalsvårt genom vanlig skogs- eller ängsterräng med gräs och fläckvis mjuk mylla, svårt över hård jord eller mycket svårt över nakna klippor. Vissa modifikationer anges i reglerna vid de olika färdigheterna, men de flesta får SL bestämma själv. Sikten, som påverkas av väder och ljusförhållanden, torde t ex vara av stor betydelse för många färdigheter.

CL-mod	Svårighetsgrad
+2	Ganska lätt
±0	Normalt
–2	Ganska svårt
–5	Svårt
–10	Mycket svårt
–15	Glöm det

Observera att det som är lätt för en rollperson kan vara svårt för en annan. Till exempel kan det vara ganska svårt att hitta, och undvika, utlösningsmekanismen till en fälla med Finna dolda ting, men normalsvårt med Hantera fällor. Används ett standardlås i en byggnad kanske det (oavsett låsets SG) var svårt att dyrka upp det första, men andra gången minskar svårighetsgraden till ganska svårt eller normalt för att till slut bli lätt. Rollpersonerna bör ha möjlighet att under spel skaffa sig erfarenhet även om det inte syns i form av bonuspoäng eller höjt FV.

När SL bestämmer svårighetsgraden modifierar han rollpersonens FV till en viss chans att lyckas (CL) i just den situationen. Spelaren eller SL ska sedan slå under eller lika med CL med 1T20, för att se om rollpersonen lyckas med sitt försök. Enligt reglerna kan detta ge fem möjliga resultat: perfekt, särskild (används bara ibland), lyckat, misslyckat eller fummel.

Perfekta slag och fummel är extremfall, som ger extrema konsekvenser i positiv eller negativ riktning. I de fall där särskilda slag används, ger de ett lite bättre resultat än att bara lyckas. I de allra flesta fall är det dock bara två resultat som kommer ifråga: att lyckas eller misslyckas.

Nedanstående är ett förslag till en mer nyanserad skala. Jag tänker inte försöka beskriva de olika resultatens konsekvenser för varje färdighet — det gär SL bäst själv. Istället presenteras några riktlinjer och exempel.

Resultatnivåer

För att ta reda på hur väl en rollperson lyckas med en färdighet används differensnumret, hädanefter kallat differensvärde och förkortat DV. Detta är rollpersonens CL minus tärningsresultatet. Om man har FV 10, svårighetsgraden bedöms som normal, och man slår 8, blir DV=2. Har man CL 12 och slår 17, är DV=–5.

DV	Rollpersonen
–11	Misslyckas grovt
(–10)-(–6)	Misslyckas
(–5)-(–1)	Lyckas nästan
0-4	Lyckas nätt och jämnt
5-9	Lyckas
10-14	Lyckas bra
15-19	Lyckas utmärkt
20-24	Nästan perfekt

Om DV skulle bli mer än 24, fortsätter resultatnivån att stiga med 5 steg i taget (25-29, 30-34 etc).

Här följer några exempel på vad resultatnivåerna står för. Observera att reglerna för fummel, perfekt och särtkilt slag används som vanligt; de ersätts inte av dessa regler.

"Misslyckas grovt" — rollpersonen fumlar nästan. Han kan inte försöka igen om inte förutsättningarna ändras. Exempelvis kommer en klättrare inte högre; han måste lyckas med Klättra igen för att ta sig ner ett stycke och börja om därifrån. Finna dolda ting: rollpersonen stirrar sig blind på det han redan har undersökt. Om inte någon hjälper honom att se på saken på ett nytt sätt, kommer han om han försöker igen bara att upprepa vad han nyss har gjort och sålunda inte finna någonting nytt. Söker man information, t ex genom att leta i en bok, fråga någon eller försöka dra sig till minnes, får man inget veta och kan inte försöka igen med samma frågeställning.

"Misslyckas" — det går inte. Rollpersonen förlorar dock inte kontrollen över situationen, och kan normalt försöka igen nästa SR; se regler för envishet nedan.

"Lyckas nästan" — rollpersonen misslyckas, men det var inte långt ifrån. En person som hoppar över en djup klyfta klamrar sig fast vid motsatta kanten och får en chans att kravla sig upp, t ex genom att lyckas med ett svårt SMI-slag. En person som söker igenom ett rum hittar ingenting, men känner på sig att han kan ha missat något, och att det kan vara idé att försöka en gång till. Man hittar ett kapitel som ser lovande ut i en bok, eller börjar minnas: försök igen.

"Lyckas nätt och jämnt" — han som hoppade över klyftan tar mark någon centimeter från kanten och förlorar balansen, vilket ger –1T4 på alla CL nästa SR. Man lyckas med det man ville göra, men det kanske tar dubbelt så lång tid som normalt, eller är på något sätt en hårsmån från att misslyckas. Rollpersonen är fullt koncentrerad på sin uppgift och har inte tid med något annat, som t ex att se sig om.

"Lyckas" — det går bra. Försöket lyckas och tar normal tid.

"Lyckas bra" — försöket lyckas på normal tid, och rollpersonen får tillräckligt med andrum för att kunna överblicka situationen och kanske förbereda sig på vad han ska göra nästa SR; en person som klättrar får således +2 på Klättra nästa SR. Man finner inte bara den dolda lönndörren utan också öppningsmekanismen, vilket det annars skulle ha behövts ett nytt lyckat Finna dolda ting för att göra. Man hittar rätt kapitel eller stycke i en bok, och fotnoter med hänvisningar till nya ställen att leta på.

"Lyckas utmärkt" — man ser inte bara lönndörr och öppningsmekanism, utan också den dolda fällan som skyddar dörren. Man lyckas med sin uppgift dubbelt så snabbt som normalt. Detta kan också motsvaras av att det tar normal tid, men man klarar av att göra något annat under tiden. Klättraren tar sig upp och drar samtidigt åt sitt tryckförband om armen med tänderna. Man hittar en informationskälla med så detaljerade upplysningar man kan önska.

"Nästan perfekt" — rollpersonen får någon form av extra bonus. Han har fullständig kontroll över situationen, och lyckas på hälften av den normala tiden eller ännu snabbare. I förbifarten lyckas han hjälpa någon annan att klättra eller ser utan vidare undersökningar hur man ska undvika fällan. Han finner annan användbar information förutom den han egentligen sökte efter.

Strid

Dessa resultatnivåer kan även användas för vapenfärdigheter. Fummel och perfekt/särskild träff fungerar som vanligt.

Resultatnivåerna påverkar inte den skada man gör; denna slås fram på vanligt sätt. Tärningsslaget för skada motsvarar en mängd slumpmässiga faktorer, som till exempel chansen att motståndaren råkar vrida sig bort från slaget — faktorer som den stridande inte själv kan påverka. Istället har resultatnivåerna följande innebörd.

"Misslyckas grovt" — Du missar och kommer i obalans, motståndaren ser en blotta och får +2 på CL att träffa dig nästa gång han anfaller (samma SR eller nästa).

"Misslyckas" — Miss. Ingen skada.

"Lyckas nästan" — Du träffar motståndaren utan att göra någon skada. Å andra sidan kan du låtsas att du bara ville markera en träff.

"Lyckas nätt och jämnt" — Du träffar och gör skada som vanligt, men kommer i obalans och får –2 på CL nästa SR.

"Lyckas" — Träff. Normal skada.

"Lyckas bra" — Du träffar, och får dessutom andrum nog för att kunna förbereda din nästa attack: +2 på CL nästa SR.

"Lyckas utmärkt" — Du lyckas på halva normala tiden, vilket innebär att du hinner med en till handling (ett anfall/en parad, etc) under denna SR.

"Nästan perfekt" — Som "lyckas utmärkt", men du får dessutom +1 på tärningsslaget för skada.

För ökade resultatnivåer kan SL lägga på +1 på skadan eller låta rollpersonen hinna med ytterligare en handling under stridsronden (fler än tre angrepp eller parader samma SR bör dock vara ytterligt sällsynt).

Mer om skador

Ofta händer det att spelarna anfaller en SLP inte i avsikt att döda, utan för att tillfälligt försätta honom ur stridbart skick. Detta kan t ex gälla under ett slagsmål på krogen, om man vill slå en vaktpost medvetslös eller om man "bara vill rispa lite" för att markera att man kunde ha satt in en dödande stöt. Om spelaren säger ifrån att rollpersonen vill undvika att ge livshotande skador, kan du låta honom slå ett extra FV-slag för vapenfärdigheten. Om detta lyckas eller lyckas bra kommer han att åsamka motståndaren tillfälliga skador, vilka återhämtas i samma takt som PSY-poäng. Lyckas han nätt och jämnt behandlas hälften av skadorna som vanligt, medan hälften bara är tillfälliga. Misslyckas det extra FV-slaget kommer rollpersonen att skada motståndaren på vanligt sätt. Slutligen kan du, om du vill, låta resultatet "lyckas utmärkt" betyda ett knockoutslag som ger tillfällig skada, men dubbelt så mycket som normalt (multiplicera tärningsresultatet med 2). Tillfälliga skador förorsakar medvetslöshet och obrukbara kroppsdelar när KP når 0 precis som vanliga skador; däremot inga dramatiska blödningar eller dylikt. SL avgör.

Handlingar i strid

Strider i Expert blir lätt ett evigt tjatande av "jag anfaller — jag parerar", tills SL blir trött i tärningshanden och spelarna sugna på pizza. I närstrid har en rollperson nämligen i stort sett bara två alternativ att välja på: anfall eller parad. Använder man systemet med resultatnivåer, som om man är riktigt duktig ger möjlighet att agera mer än en gång under en SR, kan det vara intressant att införa några fler alternativ.

För det första bör man varje SR slå för turordning, initiativ, med 1T6 + bästa vapenfärdighet, vilket motsvarar rollpersonens vana vid strider och hans förmåga att hålla huvudet kallt. Får två personer samma resultat avgör SMI; är den lika hög slår man bara med T6 tills någon får ett högre resultat än den andre. Den person som vinner initiativet har alltid möjlighet att avvakta, d v s vänta och se vad motståndaren ämnar ta sig före, utan att för den skull försitta sin chans att agera under ronden. Detta ger ingen bonus på något sätt; man låter den andre blotta sig först, så att turordningen ändras.

För det andra kan man skilja på parering och blockering. När man parerar försöker man styra undan anfallet; vapnet man parerar med tar ingen skada om man inte misslyckas med pareringen. Då minskas vapnets BV i gengäld obönhörligen med 1 (oavsett vad skadan blir), och rollpersonen skadas som vanligt. Lyckas man bra med pareringen har man fångat upp fiendens vapen med sitt eget och har möjlighet att vrida det ur hans grepp; slå SMI mot SMI. Lyckas pareringen utmärkt vrider man automatiskt vapnet ur motståndarens grepp. En skicklig person kan parera med t ex sin mantel. Misslyckas pareringen slits tyget sönder och ur hans hand.

Vid en blockering placerar man dock bara sitt vapen eller en sköld i vägen för motståndarens anfall. Här gäller de vanliga reglerna för brytvärde, och om skadan blir högre än sköldens absorbering eller vapnets BV, tar man de överskjutande poängen i skada i armen som håller skölden/vapnet. Det är lättare att blockera än parera; man har +3 på CL med blockering. Man kan inte parera med sköld, bara blockera.

För det tredje införs handlingen undanmanöver. En person som gör en undanmanöver använder sin skicklighet i att slåss för att läsa motståndarens rörelser och glida undan från anfallet som kommer. Därför slår man för vapenfärdigheten som vid en parering. Lyckas undanmanövern har man undvikit hugget och tar ingen skada, misslyckas handlingen blir man träffad som vanligt. Om man får resultatet "lyckas bra" med undanmanövern, har man dessutom möjlighet att anfalla motståndaren samma SR med –5 på CL; motståndaren kan inte parera. Skulle undanmanövern "lyckas utmärkt" kan man anfalla samma SR utan avdrag på CL.

Dessutom kan man skilja på olika typer av anfall. Man kan lägga all sin kraft och tyngd i ett slag, men motståndaren får då lättare att avläsa och förutsäga ens rörelser. Lyckas ett sådant anfall gör man +1 i skada; lyckas man bra gör man +2; lyckas man utmärkt +3. I gengäld får motståndaren +2 på CL med en undanmanöver. Används denna tilläggsregel är det *endast* när man gör ett kraftfullt anfall som man får tillgodoräkna sig eventuell skadebonus.

Slutligen kan man alltid försöka finta motståndaren med en snabb skenmanöver. Man ska då övervinna motståndarens FV med vapenfärdigheten, med sitt eget. Lyckas man går motståndaren på finten; han tror då att det är ett vanligt anfall, och om han har sagt att han ämnar parera eller göra en undanmanöver, är det finten han reagerar på. När det riktiga anfallet sedan följer får han bara försöka göra en reflexparad med –5 på CL. Man kan inte kombinera ett kraftfullt anfall med en fint.

Magi

Min uppfattning om magi är att SL bör ha bättre koll på exakt vad besvärjelserna uträttar, inklusive varaktighet, räckvidd, osv, än vad både spelaren och rollpersonen har. En magiker koncentrerar sig på att utlösa en viss kraft; antingen lyckas han, eller så händer ingenting. Exakt vad som händer har han små möjligheter att påverka. Vill du använda olika resultatnivåer för magi, bör dessa därför inte styra besvärjelsernas effekt. Istället kan de olika positiva resultatnivåerna ange hur pass klumpigt eller obemärkt magikern utför de magiska gester som utlöser besvärjelsen. Om du vill kan resultatet "lyckas utmärkt" innebära att besvärjelsen fungerar som kvick, dvs får effekt i samma SR som den läggs, om den inte redan är det.

Envishet

Avslutningsvis vill jag här upprepa Anders Blixts regler för att försöka igen efter att ha misslyckats med en färdighet (Regelfunderingar Sinkadus 10). För att få försöka en andra gång måste man först lyckas med ett normalt PSY-slag. Misslyckas man igen och vill försöka en tredje gång måste man först klara ett svårt PSY-slag, och sedan ett kritiskt PSY-slag för varje ytterligare försök. Man behöver aldrig slå för envishet om man skulle hamna i uppenbar livsfara genom att ge upp, t ex i strid.

Mått och mynt i Ereb Altor

Mikael Amelin

Att räkna mått och mynt i decimala enheter är ett ganska modernt påfund. Principen förr när man räknade saker som till exempel pengar var att man delade i lika högar; en hög åt mig, en hög åt dig, och så vidare. Myntslagen var vanligen jämnt delbara med 12, det kunde gå 12 örtugar på ett öre och 12 ören på en mark, eller 144 örtugar på en mark, såvida det inte istället av någon anledning gick 256 örtugar på varje mark. Fast det berodde ju på om det var mark koppar eller mark silver man menade — eller var i landet man befann sig... Nu är ju det här inte lika lätt att räkna med för moderna människor, men det hindrar inte att vi kan presentera en förteckning över mått och mynt i Ereb för den som känner för att ge lite mer färg åt kampanjen.

Måttenheter

Längd

1 mil		4000 m
1 fjärdingsväg	1500 alnar	1000 m
1 famn	3 alnar	2 m
1 aln	2 fot	0,67 m
1 fot	12 tum	0,33 m
1 tum	10 linjer	2,75 cm
1 linje		0,275 cm

1 mil = 4 fjärd. = 2000 famnar = 6000 alnar
1 famn = 3 alnar = 6 fot = 72 tum = 720 linjer

Vikt

1 uns		1,2 g
1 lod	18 uns	21 g
1 mark	12 lod	250 g
1 skålpund	2 mark	500 g
1 lispund	10 skålpund	5 kg
1 centner	10 lispund	50 kg

1 centner = 10 lispund = 100 skålpund
1 skålpund = 2 mark = 24 lod = 432 uns

Volym

1 tunna		50 liter
1 kagge	1/2 tunna	25 liter
1 kanna		2 liter
1 stop	1/2 kanna	1 liter
1 kvarter	1/4 kanna	0,5 liter
1 jungfru	1/4 kvarter	12,5 cl

1 tunna = 2 kaggar = 25 kannor
1 kanna = 2 stop = 4 kvarter = 16 jungfrur

Myntslag

Berendiska mynt

1 kopparöre (kö)		1 km
1 berenderkrona (bk)	10 kö	1 sm
1 guldkrona (gk)	12 bk	1,2 gm

Används i Berendien och Torshem

Caddiska mynt

1 kopparskilling (ks)		0,8 km
1 caddodaler (cd)	12 ks	1 sm
1 gulddaler (gd)	12 cd	1,2 gm

Används på Caddo och i Nya Arno.

Dvärgiska mynt

1 kopparslag (ksl)		2 km
1 silversköld (ssk)	8 ksl	1,6 sm
1 dvärgadaler (dd)	8 ssk	1,28 gm

Används av alla dvärgar i Ereb. Förutom ovanstående standardiserade mynt präglar varje dvärgstad sina egna daler, som kan variera i värde, förutom en uppsjö mynt som ges ut vid olika jubileer.

Erebosiska mynt

1 örtug (ör)		1/2 km
1 silverkrona (sk)	20 ör	1 sm
1 riksdaler (rd)	20 sk	2 gm

Används på Erebos

Feliciska mynt

1 kopparpärla (kp)		0,25 km
1 silverpärla (sp)	20 kp	0,5 sm
1 tyrint (ty)	60 sp	3 gm

Används i Felicien

Hynsolgiska mynt

1 koppardenar (kd)		1 km
1 solidus (so)	10 kd	1 sm
1 guldlibra (gl)	20 so	2 gm

Används i Hynsolge och Nidland, även om nidlänningarna kallar guldlibran för guldvicotnik (gv).



Jorpagniska mynt

1 aes (aes)		1 km
1 sestertie (se)	10 aes	1 sm
1 aurei (au)	10 se	1 gm

Används i Jorpagna. Förekommer till och från i de delar som tidigare hörde till Imperium Jorpagna.

Kardiska mynt

1 kopparmark (kmk)		1 km
1 silvermark (smk)	10 kmk	1 sm
1 kardiermark (kam)	5 smk	1/2 gm
1 gulden (gu)	4 kam	2 gm

Används i Kardien, Goiana och Monturerna. På Monturerna kallas kardiermarken för monturermark (mmk).

Klomelliska mynt

1 kopparlod (kl)		2 km
1 silverskilling (ss)	6 kl	1,2 sm
1 guldpund (gp)	12 ss	1,44 gm

Används i den klomelliska unionen. Varje stadsstat präglar egna mynt, men de har samma värde. Enda undantaget är Nya Arno, som använder caddiska mynt, även om de klomelliska mynten av naturliga skäl är vanliga.

Krunska mynt

1 koppardrakma (kdr)		0,5 km
1 järndrakma (jdr)	5 kdr	2,5 km
1 silverdrakma (sdr)	4 jdr	1 sm
1 gulddrakma (gdr)	15 sdr	1,5 gm

Används i Krun. Järndrakman är egentligen ett stort kopparmynt, men kallas järndrakma sedan tiden då järnsmidet var nytt.

Magilriska mynt

1 kopparpenn (kpn)		1,5 km
1 silverpund (spu)	6 kpn	0,9 sm
1 guldmagill (ma)	6 spu	0,54 gm

Används i Magilre.

Niferländska mynt

1 kopparpiaster (kpi)		1 km
1 silverpiaster (spi)	12 kpi	1,2 sm
1 gulddublon (gdn)	20 spi	2,4 gm

Används i Niferland, Morëlvidyn och Thelgul.

Sombatziska mynt

1 koppardukat (kdt)		1,5 km
1 silverdukat (sdt)	10 kdt	1,5 sm
1 gulddukat (gdt)	12 sdt	1,8 gm

Används i Sombatze och Efaro.

Trakoriska mynt

1 kopparstycke (m)		1 km
1 silverdecaur (sd)	10 m	1 sm
1 rikstrakin (tr)	10 sd	1 gm

Används i Trakorien, Bzegusta, Mereld, Jorduashur, Orghin, Ransard, Ljusna, Mirel och Palinor. Kopparstyckena kallas ofta "marackel", vilket är trakoriska för snäckskal.

Zorakiska mynt

1 koppardaler (kda)		1 km
1 silverdaler (sda)	10 kda	1 sm
1 guldriksdaler (grd)	10 sda	1 gm

Används i Zorakin.

SPELLEDARENS Roll

Spelledarens vedermödor samt vägar till bättre spel, examinerade av Ola Nilsson. Ämnet är inte uttömt i och med den här artikeln, utan vi ser gärna att fler hör av sig med artiklar eller åsikter.

De som ännu deltog i spelet var Io, krokodilguden Offler, Zephyrus, de lätta vindilarnas gud, Ödet och Frun. Det stod en air av koncentration runt bordet nu när de mindre skickliga hade åkt ur spelet. Chans var en av de första som förolyckades när hennes hjälte rusade rätt in i ett hus med beväpnade vättar (resultatet av ett av Offlers lyckokast), och strax därefter hade Natt lämnat in varvid han skyllde på ett möte med Framtiden. Flera smärre gudomligheter hade dykt upp och kom med goda råd och kommentarer över axeln på spelarna.

En viss vadslagning ägde rum huruvida Frun skulle åka ut härnäst. Hennes siste kämpe av någorlunda klass var nu en hög spisaska i de ännu rykande ruinerna av Ankh-Morpork, och det fanns så gott som inga pjäser kvar att upphöja till första rang.

Blinde Io plockade upp tärningsburken, som var en dödskalle vars olika öppningar hade pluggats igen med rubiner, och med flera av sina ögon riktade mot henne slog han tre femmor.

Frun log. Så här såg hennes ögon ut: de var klargröna, saknade både iris och pupill och glödde inifrån.

Rummet var tyst när hon grävde i sin låda med spelpjäser och drog fram, från den allra nedersta botten, ett par som hon ställde ned på spelplanen med bestämda klickanden. Resten av spelarna sträckte sig som en gud framåt för att kika på dem.

"En avfallen tvollkav och en flagf kontovift", sa Offler, vilken som alltid hindrades av sina tänder. "Vävkligen!" Med ena klon sköt han en hög benvita brickor mot bordets mitt.

Frun nickade lätt, plockade upp tärningsburken och höll den lika stadigt som en klippa; ändå kunde alla Gudarna höra de tre kuberna rassla omkring därinne. Sedan sände hon dem studsande över bordet.

En sexa. En trea. En femma.

Någonting höll dock på att hända med femman. Påpucklad av flera miljarder molekylers spontana kollisioner välte tärningen över på ett av hörnen, snurrade långsamt runt och stannade på sju.

Blinde Io tog upp tärningen och räknade sidorna.

"Kom igen", sa han trött. "Spela ärligt."

Ur Magins Färg av Terry Pratchett

I denna artikel försöker jag fragmentariskt berätta om erfarenheter jag uppnått som spelledare. Mina åsikter är naturligtvis inte de enda men de är mina och det är dessa jag vill framföra. Artikeln ska inte ses som en heltäckande provkarta på allt du som spelledare kan tänkas råka ut för, utan mera som en första vägledning.

Artikeln är dedikerad till en spelledare jag och några kompisar genomled på ett konvent för en tid sedan.

Spelstilar

Olika spelledare spelar på olika sätt eftersom alla människor är olika. Detta innebär naturligtvis inte att vissa spelstilar är sämre än andra men att man kan föredra vissa typer.

Tonvikt på regler: Regelfixering är en vanligt förekommande ingrediens i rollspel, men tyvärr leder detta ibland till en tärningsrullningsövning där regelboksmemorering och långa diskussioner är viktiga moment. Själv tycker jag det är viktigt att regeldelen inte tar huvuddelen utan hamnar på en bekväm nivå där själva spelet inte hindras. Regler ska vara ett hjälpmedel i spelet och ge en stabil grund som hindrar spelarna att göra saker som verkar ologiska. Låt det sunda förnuftet vara mer avgörande än en luddigt förklarad regel.

Tonvikt på teater: Teaterspelet är vad jag själv försöker sätta i första rummet i mitt rollspel. Med teaterspel menar jag ett avsteg från regler mot ett skådespel där spelledaren är berättaren och spelarna är skådespelarna. Naturligtvis kan detta drivas till en konstig form av rollspel som mer kan liknas vid levande rollspel (Live Role Playing). Vid ett rollspelskonvent jag närvarade vid kunde man bland annat titta på ett gäng som verkligen levde sig in i sina roller; när rollpersonen blev nedslagen la sig spelaren på golvet och när resten av rollpersonerna väckte sin kompis med en hink vatten hällde en av spelarna en mugg vatten på den liggande spelaren. Det såg faktiskt ganska vansinnigt ut. När man har nått ett sådant stadium av teaterspel behövs inga regler utan spelarna får hitta på saker själva lite hur som helst. Att driva rollspelet så långt kräver en skicklig spelledare och spelare som verkligen kan agera, men själv tycker jag att man förlorar lite av charmen med att kunna förbättra sin rollperson med erfarenhetspoäng, att kunna spela taktiskt efter regler, osv. Regler behövs för att ge stadga i spelet.

Världsräddarspel: Hjältarna är verkligen hjältar och elakingarna är så elaka att speglar spricker i deras åsyn. Här spelar rollpersonerna stora roller, att rädda världen är vardagsmat.

Grisodlarspel: Vardagsnära eller mer jordnära problem ger en mer realistisk spelstil där rollpersonerna inte är hjältar utan vanliga "Svenssons" i en inte alltför utflippad värld. Det är betydligt vardagligare äventyr som kan spelas med denna stil. Istället för exotiska monster och guldskatter kan krossandet av ett tjuvgille utgöra en höjdpunkt i en kampanj. Detektivhistorier passar bra till denna spelstil.

Skräck och fasor: Mörk fantasy, eller skräckbaserad sådan, är en av mina favoriter. Skräck behöver egentligen inte vara en egen genre, som exempelvis fantasy, utan utmärks mer av en stämning, och det är stämningen av skräck som jag tycker utmärker mörk fantasy. Världen, och äventyren som utspelas i den, är hård, grym och kall, och en äventyrares liv är billigt. Ofta kan världen tyckas ödesbestämd att möta sin undergång, och detta präglar naturligtvis äventyren.

Komedi: Humor är en spelvariant. Äventyren är komiska, alla SLP är lustiga och handlingen är rolig. Humor är inte något jag själv använder som huvudingrediens i mina egna äventyr, även om den gärna får finnas till på passande ställen för att muntra upp. Vanligen är det bäst att låta skämt och liknande komma spontant ur de lustiga situationer rollpersonerna kan försätta sig i, hellre än att man planerar in sådant.

Rätt spelstil? Alla spelar naturligtvis på olika sätt, själv föredrar jag att mixa olika stilar. I en skräckbetonad fantasykampanj går det utmärkt att lätta upp stämningen med humor, gärna galghumor, men även ljusare inslag.

Regelrätt fusk

Att kunna manipulera sina spelare utan att dessa märker något är en färdighet. Att som spelledare kunna bryta spelreg-

ler är ett sätt att få spelet att gå smidigare. Den tänkta höjdpunkten i ett äventyr kan bli ett katastrofalt misslyckande bara för att ett enda tärningsslag missas. Då är det fullt legitimt för spelledaren att fuska lite, men det gäller att kunna göra det utan att spelarna märker det. Om spelarna upptäcker fusket kan de tycka att rollpersonernas seger smakar surt.

Förutom fusk för att rädda äventyr från katastrof finns det andra användningsområden. Genom att fuska kan spelledaren hålla rollpersonerna på rätt väg. Det vore hemskt om rollpersonerna inte ville göra något som spelledaren under många timmar har planerat att de ska göra.

Ödet höjde ett ögonbryn.
"Och inget fuskande, min Fru", sa han.
"Men vem kan lura Ödet!" frågade hon. Han ryckte på axlarna.
"Ingen. Ändå försöker alla."
"Och ändå tror jag att du gav mig en smula assistans gentemot de övriga?"
"Men givetvis. På det att slutspelet måtte bli ljuvare, min Fru."
Ur Magins färg av Terry Pratchett

Spelledarskärmen

Genom att tejpa ihop några bitar stadig kartong får man en funktionsduglig spelledarskärm. Spelledarskärmen är idealisk att gömma hemliga lappar, kartor och annat bakom, som spelarna inte får se. På skärmens insidor kan dessutom den rastlöse klistra upp väsentliga regelavsnitt för snabb referens.

Även om skärmen ibland kan vara i vägen för spelledaren hjälper den att dölja tärningsslag. Spelarna kan aldrig vara säkra på vad spelledaren slår för tärningar, vad de visar och vad som avses. Ett tips är att, i spännande situationer som egentligen är ganska händelselösa, slå några tärningar då och då. Spelarna tror att något särskilt kommer att hända och blir förväntansfulla, och när sedan något slutligen händer blir det hela mer spännande.

Bakom skärmen kan anteckningar föras utan att spelarna får reda på allt. Vid strider är detta mycket bra eftersom spelarna inte kan luska ut hur många kroppspoäng motståndarna har. Om spelledaren då märker att striden, som skulle vara äventyrets höjdpunkt och en mycket svår strapats, håller på att bli en söndagsutflykt för rollpersonerna är det bara att "glömma bort" att antecka lite skador. Naturligtvis blir spelarna mycket förgrymmade om de upptäcker det hela, men det behöver de inte göra eftersom skärmen hindrar insyn. Det finns en annan variant på denna typ av fusk och det är att göra tvärtom. I vissa situationer, t ex i början av ett äventyr vill ingen se det hela gå i stöpet bara för att äventyret är konstigt upplagt. Motståndarna i en strid behöver kanske inte vara precis så hårda och grymma som de verkar. Denna typ av fusk som gynnar rollpersonerna bör inte överanvändas, själv anser jag att det är tillräckligt med att alla har överlevt mer eller (oftare) mindre helskinnade. Strider bör dock inte alltid gå i rollpersonernas fördel då spelarna kan få för sig att hellre använda våld än riktigt rollspelande.

Slutligen: Förneka ALLTID att just du skulle ägna dig åt simpelt fusk!

Tärningstricket

Först bör man ställa sig frågan varför vi använder tärningar i spelet. Själv tycker jag det faller sig naturligt att använda slumpen, modifierad av t ex höga FV, för att bestämma vad som händer. Utan denna chansartade del skulle rollspelet bli enbart en teaterföreställning. Slumpmässigheten ger möjlighet för en oerfaren rollperson att lyckas med nästan omöjliga saker, även om sannolikheten är låg. Samtidigt finns det spelare som blir överlyckliga om de lyckas med något "omöjligt". Ett kanske lite dumt exempel på detta från en SRR-kampanj: "En av rollpersonerna, en dvärg, gav sig ut bland några berg på drakjakt. Dvärgen var endast 1:a rangen och fann den näst mäktigaste draken i hela Midgård! Spelledaren bestämde sig för att leka lite och dvärgen fick slå det första slaget och slog så högt att draken försänktes i koma! Dvärgens spelare tyckte sig sedan ha upplevt något av det bästa inom rollspel."

Genom att fuska med tärningsresultat kan spelledaren manipulera det spelarna kan göra och på så sätt styra äventyret på lämpligt sätt. Tricket är dock att kunna fuska så att spelarna tror att slumpmässigheten finns kvar fast de egentligen är styrda. Upptäcker spelarna att spelledaren fuskar och att allt vad deras rollpersoner gör är predestinerat händer det lätt att de tappar intresset. Vad är det för kul att spela rollspel om inte rollpersonen kan påverka sin omvärld genom sina handlingar. Fuska sparsamt!

Genom att dölja tärningsslagen kan man ändra resultatet efter eget behag. Falska tärningar kan användas men rekommenderas inte då spelarna kan bli stötta om detta upptäcks. Genom att rulla en tärning massor med gånger kan man upptäcka att ojämnheter och annat gör att den stannar vid vissa resultat särskilt ofta. Försök då skaffa tärningar du kan slå högt med och några som ger låga resultat.

Ett annat sätt är att ha två uppsatser med likadana tärningar varvid man lägger t ex sin gröna T10 på resultatet "ett" och slår sedan demonstrativt sin andra gröna T10 bakom skärmen. Sedan är det bara att ta bort skärmen och peka på ettan och spelarna tror dig.

Du kan även be en spelare, vars rollperson håller på att göra något, att slå en viss tärningskombination och berätta resultatet. Oavsett resultatet låter spelledaren det han planerat inträffa. Och spelaren tror att det var slumpen som drabbade hans rollperson.

Att be spelarna slå lika eller under sina rollpersoners grundegenskaper kan ibland vara effektfullt särskilt vid improviserade situationer där inga regler i spelet verkar gälla. Spelarna tror då att spelledaren har allt under kontroll och att allt hänger på hur de klarar dessa grundegenskapsslag. Naturligtvis behöver inget alls hända oavsett om slaget lyckas eller ej, men det vet ju bara spelledaren.

Kampanjspel

Kampanjspel är nog den roligaste formen av rollspel. Rollpersonerna får uppleva en rad äventyr som är sammanlänkade av en övergripande intrig och ett tema, eller en gemensam miljö.

Ett kampanjspel låter både spelare och spelledare utvecklas, rollpersonerna får gradvis mer utvecklade personligheter och spelledaren förbättrar sin förmåga att improvisera. Plötsligt finns det mer än värdshus och mörka grottor åt rollpersonerna att utforska.

Att ordna till en kampanj är ganska enkelt. Spelledaren letar först fram olika äventyr som han vill spelleda. Sedan försöker han komma underfund med hur kampanjen ska kunna sluta, ska rollpersonerna störta dödsherren ned i graven och återge fred till det krigsplågade landet? När detta "slutmål" har fastställts är det bara att försöka hitta på ett genomgående tema. Temat ska vara en företeelse och stämning som löper genom alla äventyr så att spelarna känner igen sig så att kampanjen kan få en karaktär. Vanliga teman är kampen mellan det onda och det goda, eller kampen mot det ödesbestämda slutet. Andra kan vara illusioner, allt som rollpersonerna råkar ut för är inte vad det ser ut att vara, eller skräck.

Världen är mindre än man tror

En av finesserna med kampanjspel är att man kan återanvända gamla äventyr. Med detta menar jag inte att man ska spela sig igenom äventyren på nytt, det skulle bli ganska trist i längden. Vad som avses är att man i en kampanj kan man stöta på samma städer flera gånger utan att dessa har ändrats särskilt mycket. Likadant är det med SLP; dessa kan också användas på nytt.

Det är troligt att rollpersonerna kan komma att köpa sig ett hus i någon stad, ödelägger en stadsdel när de leker med eld, träffar SLP och knyter vänskapsband med dessa, eller får dem till fiender, osv.

Att återanvända kartor är en mycket bra idé, ta kopior och förvara dessa i en pärm för att lätt kunna plocka fram dem när rollpersonerna besöker ett område de tidigare har besökt. Kartor över hus, borgar, värdshus, verkstäder, etc, kan användas vid flera olika tillfällen på olika platser. Om man tänker efter är nog

de flesta värdshus ganska lika, och har man en karta över ett kan man lätt skapa mängder av varianter för de tillfällen rollpersonerna besöker ett värdshus som inte beskrivs i äventyret. Att ha kartor över olika platser och hus underlättar enormt vid improvisationer då spelarna kan hitta på saker som spelledaren inte har tänkt på. Spelledaren plockar då bara fram en kopia av ett av sina "standard-värdshus". Det enda man bör tänka på är att en viss variation förnöjer, används endast en typ av standardkarta för alla världshus blir det snabbt rätt trist.

Kartor av alla de slag kan man själv göra efter att ha utgått från en liknande karta. Annars tar man kopior från olika äventyr och då inte enbart från det spel man spelar, utan även från likartade spel.

Och själv är man inte mycket större

Viktigt i kampanjspel, och även i vanliga äventyr, är att visa spelarna att det finns en hel värld runt deras rollpersoner som fullkomligt sprudlar av liv. Detta är viktigt för att få spelarna att förstå att allt inte kretsar runt deras rollpersoner utan att krig, politiska ränkspel och det dagliga mjölkandet av kor, faktiskt inte kan förhindras. Okej, de kan försöka, men det är mycket troligt att de inte hinner med allt.

Spelledaren bör då och då sammanfatta olika händelser som nått rollpersonernas öron, vad som händer i huvudstaden, rykten, vad som händer på landsbygden, osv. Ett förslag är att ge spelarna ett papper med olika saker sammanfattade. Det är sedan upp till spelarna att dra egna slutsatser av detta.

Att uppnå en atmosfär

Något som spelledaren i allra högsta grad bör ha som mål är att uppnå en stämning med själva spelandet så att spelarna kan känna att rollpersonerna faktiskt upplever det spelledaren beskriver. Spelarna ska påverkas och själva medverka till denna stämning genom att leva sig in i spelet och sina rollpersoner. I ett skräckbaserat äventyr går det inte att skapa en kuslig stämning om inte spelarna hjälper till. Detta gäller för övrigt alla typer av äventyr — vad är det för kul med en uttråkad spelare när spelledaren försöker leda ett äventyr med humor som en av huvudingredienserna?

Genom att berätta underhållande kan man höja stämningen. Det behöver inte vara genom humoristiska berättelser, utan det kan uppnås genom mer och detaljerade beskrivningar. Den spelledare som låter sina rumsbeskrivningar begränsas till: "rummet innehåller tre orcher och en skattkista", kan räkna med att hans spelare blir lika oengagerade. Låt istället beskrivningar av omvärlden vara så långa att de är intressanta utan att vara tråkiga, och piffa upp dem med noteringar om hur vinden blåser kallt, hur regnet strilar, hur måsarna skränar och luften stinker likt en burk ruttnande blåfiskar.

Genom att förvrida och förvränga rösten kan spelledaren anpassa sig till olika situationer. Vid humoristiska tillfällen kan han låta munter, vid sorgliga tillfällen låter han ledsen (utan att överdriva, då detta ofelbart leder till komik).

Rollspelande spelare

Rollspel är ett samarbete mellan spelledare och spelare och om inte spelarna kan spela bra, spelar det ingen roll hur spelledaren än sliter med målande beskrivningar av spännande situationer när alla rollpersoner ändå bara som högst orkar säga meningar bestående av tre ord, varav ett av dessa ständigt är "öhh". Nej, det gäller att få spelarna att leva sig in i världen, att hänga med i äventyret och bli intresserade av sina rollpersoner mer än att Elgar Barbaren fått ett nytt bredsvärd med roliga runor och att FV i nämnda färdighet ökats med ett steg.

Det finns en mängd knep att ta till, men viktigast av allt är att rollpersonen är väl beskriven. Det första man kan göra är att låta allt som spelarna säger även vara det som rollpersonen säger. Denna metod har sina brister men de flesta spelare försöker faktiskt tänka som sina rollpersoner.

Spelledaren bör se till att varje spelare bara spelar varsin rollperson, då det lätt kan leda till personlighetsklyvning om man tillåts ha flera. Om detta dock är nödvändigt bör spelaren koncentrera sig på en av dessa och låta de andra fungera som extramuskler och färdighetsbank. Vissa spelare tenderar att dominera spelet med sin rollperson medan övriga knappt får en syl i vädret. Försök att undvika detta och låt inte allt cirkulera kring just en enda rollperson. Ibland är det mycket bra att spela med bara en spelare och en rollperson. Spelledaren kan då koncentrera all sin uppmärksamhet och kreativitet. Det är enklare att på detta sätt uppmana en spelare att ta fler egna intiativ.

En viktig detalj är att få spelarna att sluta upp med att tala i regeltermer utan istället leva sig in i situationen och använda yvigt tal och yviga gester för att beskriva vad rollpersonen håller på med.

Rekvisita och effekter

En bra spelledare är förberedd, och ett bra sätt att förbereda sig inför ett äventyr är att ordna lite rekvisita och några specialeffekter.

Med rekvisita menas saker som spelledaren kan ge sina spelare under spelets gång, saker som deras rollpersoner hittar i äventyret. När t ex en av rollpersonerna får ett brev kan man istället för att läsa upp brevets innehåll ge själva brevet till spelaren. Sådana hjälpmedel kan dessutom vara viktiga för själva äventyret, kanske innehåller brevet dold information, ledtrådar som för rollpersonerna vidare in i äventyret.

Specialeffekter är stämningsförhöjande medel. De är vanligen inte en del i ett äventyr i den mening att de behövs för att rollpersonerna ska lyckas med sitt uppdrag. Specialeffekter kan t ex vara stämningshöjande musik i bakgrunden.

Kartor, dokument och andra papperslappar rollpersonerna kan tänkas träffa på passar utmärkt att göra till rekvisita. En alldeles äkta skattkarta ordnas snabbt till dagen före speltillfället genom att man tar ett papper, med bläck ritar ut landmärken, några dödskallar samt ett stort kryss. Sedan eldar man försiktigt på papperet med ett ljus, knölar ihop det, stänker på lite vatten samt smutsar ned det lite extra, så har man en tvättäkta karta att ge spelarna. Dokument, å andra sidan, bör vara något mer välbevarade och ha en snirklig stil tecknad med fjäderpenna och bläck, gärna med ett litet lacksigill. Allt detta går relativt lätt att fixa.

Foton på pampiga medeltida slott, torra öknar, gamla byggnadsverk, förunderliga landskap och mycket annat fungerar bra som visualiseringshjälp åt både spelare och spelledare. Istället för att beskriva det pampiga slottet kan man visa en bild. Spelarna kan lättare sätta sig in i situationen — för så är det trots allt att en bild kan säga mer än tusen ord.

Teckningar fungerar även de bra som hjälp och ger snabbt alla en uppfattning om hur saker ser ut. I de flesta äventyr finns ett antal bilder, och spelledaren kan gärna göra några fotostatkopior av dessa för att enkelt kunna visa spelarna hur platser, SLP, monster, konstiga vapen och annat ser ut. Tyvärr innehåller inte alla äventyr bilder på alla SLP, utan spelledaren bör istället samla användbara bilder i en pärm.

Golvplaner är ofta mycket användbara, särskilt när strider sker. Vem stod var, egentligen? Rollpersonerna spelas då med tennfigurer, och det är lätt att se var alla står. Det finns en del ytterst illustrativa golvplaner till vilka spelledaren faktiskt kan hitta på en äventyrssituation direkt.

Tennfigurer är roliga att ha med, särskilt om man kan måla dem. Varje rollperson representeras av en eller flera tennfigurer och spelledaren får försöka ha ett gäng figurer som föreställer monster och SLP. Nackdelen med tennfigurer är att spelledaren har svårt att skaffa sig tillräckligt många (om han inte är rik som ett troll, vill säga) för att täcka in alla varelser som krälar omkring i äventyr och regelmoduler.

Musik är ett mycket bra stämningshöjande medel. Spelledaren försöker spela passande musik vid olika scener när rollpersonerna försöker göra något,





och när något inträffar. Exempelvis använde jag själv med mycket lyckat resultat ett intro från en hårdrockslåt vid ett tillfälle när rollpersonerna överraskade några kultister när dessa försökte frammana en demon.

Dofter går också det att använda, men är mer svårhanterligt än musik i bakgrunden. Spelledaren kan exempelvis tända en tändsticka när draken sprutar eld på rollpersonerna. Både den lilla eldslågan och röklukten förstärker nog spelarnas intryck av draken. Annars kan olika kryddor användas när rollpersonerna besöker exotiska platser och städer. Undvik att använda dofter jämt — vem vill egentligen veta hur ett troll luktar?

Belysningen spelar stor roll. När äventyret utspelar sig på natten eller i mörka skrymslen bör man tona ned, eller delvis släcka, belysningen i rummet. Naturligtvis måste både spelledare och spelare kunna se sina anteckningar men att mörklägga lite grann fungerar bra. Spelledaren kan också göra tvärtom, öka belysningen när rollpersonerna med nöd och näppe undviker att hamna i ett vulkanutbrott. Man kan härma blixtar genom snabbt blixtra med en lampa, helst då när det redan är halvskumt i rummet.

Improvisationer

En av de viktigaste färdigheter en spelledare bör behärska, eller åtminstone ha ett hum om, är konsten att improvisera. Detta behöver man när situationer uppstår då ingen regel verkar passa. Istället för att säga att man inte kan eller vet får man försöka improvisera efter bästa förmåga.

När det gäller luddigt förklarade regler eller att det saknas regler för en situation är det bara att tänka till lite och sedan dra till med något. Saknas regler för t ex droger är det bara att be spelarna slå FYS-slag för sina rollpersoner, eller slå en tärning, och om resultatet blir högt fungerar drogen bra, men dåligt vid ett lågt resultat. Det man bör tänka på är att den nya regeln blir någorlunda logisk och att den används konsekvent. Ingen spelare tycker om en spelledare som titt och tätt ändrar reglerna.

I äventyrssituationer där inget finns beskrivet måste spelledaren ibland hitta på vad som händer. Tärningsfanatikern slår då 1T100, vid ett högt resultat händer det något bra, sett ur rollpersonernas synvinkel, och vid ett lågt resultat händer något katastrofalt. Allmänt gäller dock att man använder sitt sunda förnuft när det ska hända saker.

Rätt och fel spår

Ibland är det jobbigt att vara spelledare, spelarna hänger inte riktigt med på vad som händer i äventyret och rollpersonerna verkar drabbade av en sällan skådad förlamning. Vanligen sker detta titt som tätt i äventyr som saknar en rak intrig, det vill säga en handling som går på raka spår. I äventyr där spelarna antas tänka och rollpersonerna antas undersöka olika saker och platser händer det att spelarna tröttnar, de verkar inte komma någonstans i äventyret. Då kan det hända att de ger upp, rollpersonerna sätter sig på ett värdshus och förväntar sig att spelledaren ska ge dem ett nytt äventyr. Spelledaren å sin sida blir ofta besviken och förtvivlad, spelarna förstör hans dyrt inköpta 500-sidiga äventyr/hemmagjorda multimodul. Det gäller då att styra in rollpersonerna på äventyret igen.

Ett sätt att uppnå detta är att låta dem höra rykten eller liknande som helt enkelt ger dem en del av svaret på gåtan. Ett annat sätt är att låta rollpersonerna möta SLP som vet en massa, eller är huvudperson i dramat, eller helt enkelt har samma mål. Spelledaren kan också ordna ett nytt äventyr som är sammankopplat med det gamla. Rollpersonerna kommer på detta sätt tillbaka i handlingen. Man kan också helt sonika tvinga in rollpersonerna i handlingen, t ex om de redan har undersökt en mystisk företeelse men misslyckats med att få reda på något, så kanske andra inte ser deras undersökning med blida ögon utan skickar några grova sällar att undanröja problemet.

Att dela upp spelarna

Ibland händer det att en spelare, vars rollperson inte logiskt sett kan höra eller se vad som händer, stannar kvar vid spelbordet. Detta är i och för sig en lösning om man inte vill att spelaren ska lämna rummet, men det är mycket mer realistiskt och ibland mer stämningsfyllt om spelaren faktiskt går ut.

Några av de stunder som varit bäst när jag själv varit spelledare är när bara en eller ett par spelare befunnit sig i spelrummet. Spelledaren får tid att koncentrera sig på bara en rollperson och kan således låta denne få större spelrum.

En av de största nackdelarna med att splittra upp sällskapet av äventyrare är att själva spelet blir splittrat. Medan en spelare får sitta och spela kan de övriga få sitta utanför spelrummet under lång tid. Att sitta och vänta på sin tur en längre stund är tråkigt.

En annan nackdel är rent taktisk, antalet rollpersoner minskar, varvid antalet stridbara också minskar. Dessutom förlorar man lite av att alla kan komma med idéer. Därför bör man ha sådana enmansutflykter bara när det kan bli kul eller när det är helt omöjligt för de övriga spelarna att sitta kvar.

Spelledartipsen återkommer i ett senare nummer, och då med en artikel om hur det kan gå när man är två spelledare samtidigt i en spelgrupp som till och från innehåller upp till ett dussin spelare.

brevspalten

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

Drakar och Larv

Det här med rollspel och kultur... Jag tror att många vill se rollspel som en statusfylld och intellektuell konstform bara för att så många uttrycker sig förolämpande om dem, men än sen då? Rollspel är en hobby, en sysselsättning, ett tidsfördriv; mer komplicerat än så är det inte. Spela för att ha roligt, inte för att försöka bevisa något!

En betydligt intressantare fråga är denna: Varför anser så många (särskilt bland äldre rollspelare) att svenska rollspel är "barnsliga" och "töntiga" i jämförelse med engelska och amerikanska? Jag har hört uttryck som Djakaj och Demonej och Drakar och Fiffel. Dessutom ska t ex AD&D vara så JÄTTEAVANCERAT och hela Drakar och Demoner-genren så SIMPEL, regelmässigt sett i alla fall. Ha! Kan man på något sätt avgöra hur ett rollspel skulle kunna vara bättre än ett annat? Har rollspelen på engelska mera status?

Till sist vill jag berömma Anders Blixt för hans lååååånga artikel om Imperium Iorpagnum i nr 28. Fler lands- och stadsbeskrivningar av samma slag! Pest! i samma nummer spydde jag nästan åt, vilket ska ses som en välmenande komplimang, för jag hade nämligen magsjuka när jag läste artikeln...

Peter Lindman

Johan: Anledningen till att en massa 17-25-åriga spelare tycker att engelska rollspel är mycket mer avancerade och bättre är för att de är skrivna på engelska. De befinner sig nämligen i en ålder när man skäms över allt som man gjorde när man var yngre, och dessutom inte vill spela samma spel som sina småsyskon — dvs svenska rollspel. Det här är däremot en period som går över — när de blir äldre och mognare skäms de inte längre för att de spelar svenska rollspel.

Till den här attityden bidrar många äldre spelare som aldrig har spelat svenska rollspel — de är irriterade på att en massa elvaåringar spelar samma spel som de, och tycker därför att spel som barn kan spela måste vara mycket barnsligare än de amerikanska spel som de själva spelar. Dessutom låter ju allt "häftigare" på engelska. I USA är Advanced Dungeons & Dragons ett utpräglat nybörjarspel för att reglerna är så osofistikerade. Jag har själv spelat AD&D i snart elva år, och jag kan intyga att Expert är ett bättre spel.

Fler folkräkningsfrågor

På sidan 30 i nr 29 säger ni att siffrorna i Ereb Altor-modulen är ca en tiondel av de riktiga. I Helvetesfortet har Nidlands invånare multiplicerats med 5. Detta måste ni låta få efterverkningar i form av rättelser/tillägg till modulerna. Till exempel invånarna i Trakorien, arméerna i Oraklets fyra ögon, vissa städers kartor som måste göras om — eller är det bara landsbygdsbefolkningen som ska multipliceras med 10, eller var det 5?

Jag föreslår en artikel i Sinkadus som anger de rätta siffrorna så att balans i Ereb uppnås. Vad jag förstår är det olämpligt att rakt av bara multiplicera med 10 eftersom till exempel Nidland har multiplicerats med 5, och "vikingaländerna" väl borde ha färre invånare (kanske 1-3 per km2) jämfört med de mer medeltida (10-15 per km2).

Det är olyckligt att ni tvingas minska antalet Sinkadus per år, men jag förstår er — klimatet för tidningar med små upplagor är hårt i Sverige. Kanske borde möjligheten att ge ut ett newsletter eller dylikt per år för att kompensera bortfallet undersökas?

Nog med förslag, nu beröm:

Jagt anser att ni genom att översätta fantasylitteratur i den utsträckning ni gjort med er bokserie har stått för en av 80-talets största KULTURELLA insatser i Sverige. Finns det inget pris man kan nominera er till?

Jonas Westberg

Olle: En artikel kan nog komma så småningom. Nidland hade rätt höga siffror redan från början.

Ointressant brev

Jag hoppas ni tar med så ointressanta brev som mitt, men det är värt ett försök. Först vill jag tacka för en suverän tidning. Det finns inget att klaga på utom möjligtvis det att det är för mycket artiklar till Drakar med uppföljare. Det skulle nog inte skada att ta med mera till Mutant och Stjärnornas krig.

1. Varför är de flesta av era äventyr anpassade till dåliga RP? Om spelarnas RP når en viss gräns måste man lägga till MASSOR av skummisar. Kan ni inte göra några svårare äventyr (för RP med 9T+1 i laservapen)?

2. På sidan 44 i regelhäftet till Mutant står det att man ska titta på sidan 15 i tabellhäftet för att finna en tabell över färdighetsslagen. Tabellhäftet har endast 12 sidor varav ingen innehåller någonting om färdighetsslag. Kommer ni att publicera något uppdaterat tabellhäfte inom den närmaste framtiden?

3. Planerar ni några nya moduler till Mutant och Stjärnornas Krig?

Ursäkta besväret/muterade hälsningar

Filip "Talande Hjärnan" Wiltgren

Olle: 1. Det är i regel lättare för en van spelledare med erfarna spelare att göra ett lätt äventyr svårare, än det är för en oerfaren spelledare med ovana spelare (och vanligtvis inte så duktiga rollpersoner) att göra ett svårt äventyr lättare. När du har trasslat dig ur den härvan förstår du kanske varför vi inte gör alltför många äventyr där det krävs att rollpersonerna ska ha höga till mycket höga värden i allt.

2. Regeltexten skrevs i ett läge då tabellhäftet hade 16 sidor, men sedan gjordes layouten i det häftet om innan det skulle tryckas så att det bara blev 12 sidor. Tabellen du letar efter återfinns på sidan 9. Leta!

3. Till Mutant kommer det något nytt vid varje nyhetsutskick, men för stunden håller vi oss lite lågt vad gäller Stjärnornas Krig — det är inte riktigt lika stor efterfrågan på de äventyren. Dessutom vill vi se vad West End håller på med till spelet. Vissa förändringar verkar vara på gång.

Nödrop från Norrköping

Hjälp! Hur kan man få tag på era underbara fantasyromaner utan att besöka himmelriket på jorden (Tradition i Stockholm)? Ingen av de två leksaksaffärerna i Nyköping tar in dem längre, och endast med mycket långa och oregelbundna mellanrum kan man hitta något slitet och undangömt exemplar hos Pressbyrån. Kan det kallas civilisation, va?

Och nu lite sorterade frågor och åsikter.

1. Jag är nu i stånd att utdela (förhoppningsvis) slutargumentet i den något fåniga diskussionen om huruvida alver är däggdjur eller inte. I vår egen värld skulle en alv per definition vara ett däggdjur. Eftersom de inte är det på Altor måste andra definitioner gälla där (som till exempel att skorpioner är skaldjur...). Definitionen på altoriska däggdjur kan t ex vara "ger sina ungar di, har olikformade tänder och åldras". För att inte förstöra marknaden för de zoologiska spekulationerna föreslår jag ett nytt diskussionsämne, nämligen vilken grupp harpyor tillhör.

2. På mig verkade det som om Grodo Fandalf i nr 23 undrade varför det inte finns två personer med samma egennamn, t ex Sven Svensson (eller motsvarande). Jag har efter flitigt letande upptäckt att det inte förhåller sig så. I Ereb Altors kampanjbok förekommer Parikila, fåglarnas moder (sid 20). I äventyret Enhörningen och Drakormen finns också en Parikila (som här betyder fadermördaren). Rätt ska vara rätt.

Slutligen vill jag utdela en massa ospecificerat beröm till Jonas Lindblom, Erik Granström, Dag Stålhandske och en massa andra.

Pax vobiscum et cetera

Johan Lundström

Olle: Flera av de butiker som annonserar i Butiksguiden har postorder, och de flesta av dessa har våra böcker. Hör av dig till någon av dem.

1. Ska vi verkligen ge oss in i en sådan diskussion? Kommer rollspelsvärlden att överleva?

2. Jag har fått en förfrågan om namnlistor för olika språkgrupper i Ereb så att man kan veta att ett visst namn är till exempel trakoriskt, feliciskt, caddiskt, och så vidare. Något sådant kanske kan göra situationen lite mer realistisk. Om det är vad som är önskvärt.

Frågvisa typer

Vi är två rollspelare som skulle vilja ställa några frågor.

1. Är Drakar och Demoner Monster värt att köpa om man redan har båda Monsterböckerna?

2. Vi har inte riktigt förstått vad en rollspelsklubb innebär. Hur fungerar sådana?

3. En av våra spelare tror att man kan köpa magiska föremål från början av ett äventyr. Kan man det?

4. Samme spelare tror också att man kan ha till exempel en jätte eller en onaqui och andra konstiga, för det mesta onda varelser, som rollperson. Kan man det?

Lite om nr 28: Omslaget — cool gubbe; bra med utökat sidantal; arkivet var bra; den där svartfolksmodulen verkar bra, här har ni två garanterade köpare; häftigt med pest; varför bara en sida brevspalt? — minst två tycker vi; soloäventyret var skojigt; Mutantäventyret var förmodligen bra (vi spelar inte Mutant); monsterartikeln var bra. När kommer nästa enkät?

Aje & Fredda

brevspalten

SINKADUS

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

Olle: 1. Det är som med Magiboxen — hälften nytt, hälften gammalt. Du får själv avgöra om det nya materialet kan vara värt priset, men du får tänka på att Monsterboxen närmast är tänkt för de som inte har de gamla Monsterböckerna. Även om hälften är "gammalt" material, så vill vi påpeka att även det är ny- och omskrivet för att bättre passa våra åsikter idag om hur det ska vara. Om du använder väldigt mycket monster i dina äventyr är det säkert värt det.

2. Ta kontakt med någon av de som annonserar i Klubbspalten. I regel rör det sig om fler än bara det vanliga spelgänget som organiserar sig som en vanlig förening för att kunna låna lokaler och kanske få bidrag till verksamheten. Huvudsakliga syftet med klubbarna är dock att vara en mötesplats för många olika spelare.

3. Det beror helt på hur kampanjvärlden är upplagd. Normalt är magiska föremål något man träffar på i äventyren.

4. Visst kan man ha annorlunda varelser som rollperson, men för att det ska vara någon poäng med det bör man ha klart för sig hur en sådan figur ska spelas. Annars blir det inte något mer än en människa i lustigt format.

Hejsan!!

Tack för en underbar tidning! Sinkadus har blivit märkbart bättre och av högre klass, det märks när man jämför med tidigare nummer. Nya Mutant var fantastiskt, det förgyller tiden här nere i mörkaste Afrika.

Någonting jag anser att ni skulle kunna göra är att ge ut omslagsillustrationerna till nya Mutant, Dårarnas ö, etc, som planscher i A3- eller A4-format, de är av tillräckligt hög klass för att jag ska kunna vara säker på att många håller med mig.

Kerk Pyrrhus, alias Magnus Schmauch
Maputo, Moçambique

Enkätkommentarer

Sätt blommor på omslaget till Partisan och kräng spelet. Det är väl inte *SÅ* farligt?

En bra Sinkadus är de med speciella artiklar, t ex Hur SL överlever ett äventyr i nr 16.

Nya Mutant är skit! Monsterboxen är endast en pengasugare. Ni var bättre förr.

Nya Mutant är otroligt stämningsgivande och spännande — bra jobbat!

Jag vill ha fler möjligheter att använda färdigheter i äventyren (som i Svavelvinter). Superb artikel om Nohstrils katakomber!

Finns Empire till PC? Fram för fler brädspel!

Nya Mutant ÄR bättre än gamla, enligt min mening.

Drakar och Demoner (Expert) är absolut bäst. Helt suverän månadens bild, MER!!!

Det vore bra om ni försökte få ut Store Stenfar så snart som möjligt. För övrigt är det bra med mycket färdiga saker, eftersom det inte är fantasi utan tid det är ont om.

Gör gärna äventyr för mäktiga rollpersoner — dimensionsresor, drakstrider, halvgudar, gudamagi, demonintriger. Multiversumkampanjer, helt enkelt.

Det nya rollspelet verkar intressant. Sjöslagsreglerna är hett efterlängtade, hoppas de är mer lätthanterliga än fältslagsreglerna i Gigant. Det skulle vara bra med tennfigurer till Mutant. Fler målningsartiklar.

Sinkadus är en bra tidning, men den kan bli ÄNNU BÄTTRE om den innehåller fler VARELSER, KOMPLETTA ÄVENTYR och YRKEN.

Drakar och Demoner är suveränt, speciellt med tillägget Expert. Gör mer äventyr till dessa i Sinkadus.

Mer av allt!!!

Jag hoppas att ni låter Kult inspireras av Twin Peaks — annars får jag göra en modul själv (eller har jag missuppfattat Kult?). Erik Granström är bäst!

Förnyelsen av Drakar och Demoner är mycket välkommen. Satsa på stora produkter typ stora och mäktiga spel i Ereb, ordentliga boxar med regler och dylikt, och undvik äventyr av typ Dödens väg och liknande. Gör Sinkadus lite mer allmän.

Gärna fler spelhjälpmedel i små häften.

Mer färdigheter och besvärjelser. Äventyr med fältslag. Mer droger och elixir. Utrustning som fordon och vagnar, och båtar till Expert.

Båtar blir det nog en hel del i Kopparhavet...

Kan ni inte ge ut några monster som tennfigurer? Hoppas att Kult varar längre än Chock. Gör en artikel om hur man blir frilansare.

Kult är ljusår bättre... Ett inte alls dumt artikelförslag...

Jag tycker att beskrivningar av platser som Mervyn Peake Street och Nohstril är bra. Hoppas det kommer en beskrivning av elementarakademin i Nohstril.

Det gör det så småningom...

Har spelat Expert under flera år (DoD sedan 1982). En avigsida har varit svårigheten att bryta med den värld som senare har blivit Ereb Altor, till exempel skulle det vara skönt att få slippa all anknytning till mytologi från Grekland, m fl kulturer, få slippa kopplingar till Tolkiens värld, och att istället utgå från en ny värld med sina egna monster och varelser. Det måste ju finnas andra banbrytare inom skönlitteraturen. Tröttheten över just Ereb Altor kommer sig av att den känns för färdig. Kvaliteten är dock i övrigt mycket god. Kunde ni inte ta ett nummer av Sinkadus med tema spelvärldar och presentera flera alternativ. Mina egna världar blir numera alltför ofta ältanden av samma teman.

Ta det lugnt! Ni fullkomligt sprutar ut produkter. En annan har lite svårt att hänga med och köpa allt på en gång.

Om alla köpte allt vi gjorde skulle vi nog kunna ta det lite lugnare...

Jag är positivt inställd till de nya DD-reglerna. Kult verkar också spännande. Det som fattas till EDD är äventyr. Fler moduler som Barbia efterlyses.

1. Kult – rollspel (fy fasen) 2. Inget nytt Drakar och Demoner! 3. Tony Darwiche ritar som en gnu!

Vart har Tony Darwiche tagit vägen? Jag saknar hans bilder!

Håkan Ackegård är den bästa illustratör som ni har haft någonsin.

Sinkadus är en spännande och farlig tidning!!!

Farlig...?

Tennfigurerna som ni släppte för ett tag sedan var mycket bra. Era produkter är noggranna, bra layout, illustrationer, osv, men på tok för dyra. Jag vet att ni bör ha ett stadigt pris, men jag tycker att de är lite för dyra. Vissa illustratörer tycker jag borde avvisas, de ritar ju som bebisar! Till och med min fyraåriga bror ritar bättre!

Se till att brorsan skickar in teckningsprover!

Kult? Har ni snott idén från ett av dataspelen i Techno 2090?

"Dataspelet" i Techno 2090 var en diskret liten vink om vad som var på gång. Tänk på vilka det var som skrev det mesta i den modulen...

Artiklarna om Nohstril är super, fortsätt så. Ni ska ha mycket beröm för att ha lyckats hålla igen priset på Sinkadus.

Eran bokserie är fantastisk. Det var mycket svårt att välja de *sämsta* böckerna!

Det nya formatet på Sinkadus är mycket bra. Bra med flera färgbilder. Alla tecknare blir duktigare, men vad för sorts teknik använder Thomas Feiner? Han är superbra! Han gör mycket fina omslag.

Thomas gör sina bilder på dator.

Fler rabattkuponger!

Nya Mutant är det absolut värsta jag har spelat, men det är jag nog ganska ensam om att tycka.

Jag fullkomligt älskar att spela nya Mutant, och jag ser fram mot att få komplettera denna fantastiska produkt med Mutant Zero-G. Då skulle det vara bra att få veta följande:

När kommer den? Och i vilken form?

I höst, det blir i form av en box.

Fantasy Warriors är nog det bästa brädspel ni givit ut. Mer sånt! Olle, mera järnvägar i Ereb!

Mera brevspalt. Mera Sinkadus!!!

Ja!!!

PBM

Gängkrig i BigCity

PBM-spel i staden BigCity. Spela ett punkgäng och råna banker, mobba andra punkare och poliser. Vill du vara med? Ronny Hedin, Kexagatan 50, 360 70 Åseda.

Är det någon

som vill vara med i mitt hemmagjorda PBM-spel? I så fall, skriv till Mikael Wadström, Rektorsvägen 7, 223 67 Lund. Glöm inte frankerat och adresserat svarskuvert.

MERK II

Utveckling ur MERK. Spelet går ut på att upptäcka världen. Skicka svarskuvert frankerat med 5:-, samt 10:- till Olle Manbo, Bergtallsgatan 19, 731 53 Köping.

Fantasy Wars PBM

Ett fantastiskt PBM i 1200-talsmiljö. Du kan värva drakar och monster till dina arméer. Försök bli Danbariens nye storhärskare med hjälp av diplomati, romantik och gott handlag med arméerna. Fredrik Eklund, Torsgatan 61, 113 37 Stockholm eller Carl Fredrik Olausson, Surbrunnsgatan 42, 113 48 Stockholm.

LRP

Äventyrsgillet i Malmö

söker fler som är intresserade av levande rollspel. Kontakta Peter Hansson 040-93 06 03 eller Kim Ericsson 040-97 37 11.

LRP-föreningen Silfvereken

i Karlskoga söker andra föreningar som är intresserade av levande rollspel. Vi är erfarna, mycket seriösa och har många medlemmar av båda könen. Vi håller mest på med fantasy, men dark future och skräckäventyr är under utveckling. Klubbar och enskilda kan höra av sig till Henrik Bergqvist 0586-257 62.

Allmänt

Panflöjten söker

bra äventyr, idéer och regler. Vi spelar GDD, SDD, SRR, AD&D, CH, MT2 och MT. Anders Thoresson, Åstebovägen 12, 433 49 Partille.

Hyboriens barbarer

är klubben för alla som är intresserade av fantasylitteratur av svärd & svartkonst-typen. Vår medlemstidning innehåller noveller, insändare, artiklar om Conan, Elric och andra hjältar samt artiklar om författarna som skrev och fortfarande skriver sådana berättelser! Är du intresserad av Hyboriens barbarer så skriv till föreningens sekreterare: Lennart Svensson, Studentv. 10:24, 752 34 UPPSALA.

Spelföreningen Censur!

söker medlemmar, vi har även ett fanzine. Vid intresse ring Daniel, 0451-550 42.

Snövit och de sju prisjägarna

är en ny spelklubb. Vi spelar SRR, SKR, DoD och EDD. Vi byter gärna äventyr och liknande. Ronny Hedin, Kexagatan 50, 360 70 Åseda.

Klubbkontakt sökes

RSG Oden söker rollspelare och klubbar för utbyte av brev, idéer, äventyr, med mera, till alla svenska rollspel utom CH, men även Champions, PAR, WFRP, TMNT och ev AD&D, D&D och W40K. Klubbtidning. Minimiålder 12 år. Jonas Carlsson, Degelugnsvägen 3, 732 33 Arboga, 0589-164 48.

Waarrrg orcs

vill meddela att de finns, samt söker kontakt med fler klubbar i hela Sverige för brevväxling, spelidéer, regeltillägg, med mera. Vi spelar Western, EDD, SDD, SRR, CoC, WFRP, WFB, W40K, TS/SI, WL, TW200, MT2, MT, med mera. c/o Rickard Dehlin, Kanalgatan 44, 291 34 Kristianstad.

Runby Vikings

Barbarklubben som spelar allt — dvs alla realistiska roll- och konfliktspel. Klubbtidning. Medlemmarna har Amigor. Har ni brist på äventyr, idéer och dylikt bör ni skriva till: NIX Hallgren, Lövstavägen 78, 194 41 Upplands-Väsby.

Brevvänner sökes

Jag vill ha brevvänner som spelar rollspel. Jag är 15 år. Jonas Johansson, Linnégatan 11, 521 31 Falköping, 0515-807 84.

Gwai Loh

söker kontakt med andra klubbar och rollspelsintresserade (gärna tjejer) för brevväxling och byte av äventyr, klubbtidningar och annat. Vi spelar mest SDD, EDD och MT, men även andra svenska och engelska rollspel. Ålder 14+. Jonny Nielsen, Skolgatan 1 C, 693 30 Degerfors.

Fanzine

Dnegel

söker material till sitt fanzine. Vi publicerar material till alla rollspel, införda bidrag belönas med minst ett ex av fanzinet. Dnegel, c/o Andersson, Ricklevägen 30, 448 33 Floda.

Blekinge

20-åring söker spelare

i Karlskrona-trakten, 17 år och uppåt. Spelleder AD&D. Intresserad av att vara med och spela i andra spel. Anders Adetorp, Bredgatan 16, 371 32 Karlskrona.

Halland

Medspelare i Halmstad

sökes för spel av EDD och nya MT. Jag lär mig gärna andra spel. Jag är 13 och har spelat i fem år. Robert Töreki, Västra vägen 36, 302 65 Halmstad.

Skåne

Rollspelsklubb sökes

Jag vill bli med i en rollspelsklubb i Malmö-området. Jag är 13 år och spelar MT2, SRR, EDD, SDD och nya MT. Jag lär mig gärna nya spel. Björn Andersson, Tegvägen 8, 230 30 Oxie, 040-54 73 60.

Småland

Medspelare sökes i Värnamo

Vi söker medspelare till GDD, !DD, SDD, SKR och MT. Vi målar även tennfigurer. Om ni vill spela med oss bör ni inte bo längre bort än ca 5 mil och vi vill att ni inte är 100% regelmalar. Ålder mellan 10 och 15 år. John-Edvard Park, Vasagatan 10, 331 41 Väranmo, 0370-466 87.

Stockholm

Gamer's Guild (fd Yxan)

söker fler medlemmar över 16 år. Egen lokal på ca 700 kvm, spelotek för ca 14.000:-, ger ut Argus, spelar allt. Gamer's Guild, c/o Bergholm, Karin Boyes gata 59, 126 66 Hägersten, 08-97 26 22.

SMODD

söker erfarna spelare och SL till SDD, MT och EDD i Haningetrakten. Andreas Sjöstedt 08-741 07 11.

Uppland

Ganska oerfaren EDD-spelare

söker medspelare i Uppsala. Ålder 10-12 år. Ring David 018-42 94 24.

Västergötland

Järndraken

söker medlemmar i Borås med omnejd. Vi byter gärna också tankar med andra klubbar i Sverige. Vi är 11-13 år och spelar EDD, CH, MT, D&D och Wastelands, med mera. Klubbtidning. Skicka gärna svarsporto. Järndraken, Ekåsvägen 53, 502 63 Borås.

Västmanland

Rollspelare i Arboga-trakten!

RSG Oden söker medspelare till alla svenska rollspel utom CH, men även Champions, PAR, WFRP, TMNT och ev AD&D, D&D och W40K. Minimiålder 12 år. Jonas Carlsson, Degelugnsvägen 3, 732 33 Arboga, 0589-164 48.

Ångermanland

Ådalens RF-Vi Unga

söker medlemmar i Sollefteå-Kramfors. Åldersgräns 15 år. Vi är anslutna till Sverok. Tjejer har förtur. Vi spelar AD&D 2ed, EDD, MT, WFRP, MERP, SW + konfliktspel och andra rollspel. Vi har lokal i Sollefteå. Göran 0612-265 80 eller Jan 0620-144 39.

KLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLU

INTRIGER PÅ TANEGASHIMA

DETTA ÄR ETT MINIDECKARÄVENTYR som utspelar sig på Tanegashima, den militärbas som beskrivs i CYBERZONEN. Det är inte absolut nödvändigt att ha tillgång till den modulen, men det underlättar.

Tiden för äventyret är efter ANTs och Mitoshis sammanslagning till megaföretaget ANM. Exakt hur lång tid som förflutit sedan kravallerna i Dai-Tokyo är upp till SL att avgöra. Det spelar inte någon större roll.

Ett Mutant-äventyr av Johannes Nesser

Efter ANTs misslyckade försök att överta kontrollen i Dai Tokyo, försonades de två fienderna ANT och Mitoshi. Följden blev ANM. Den första åtgärden som vidtogs från Mitoshis sida var en personalkontroll av ANTs gamla besättning. Man litade inte på cyborgens förmåga att anställa kapabelt folk som kunde samarbeta. Man misstänkte dessutom att datorn placerat ut några "booby-traps" bland den vanliga personalen på ANT. Man fann mycket riktigt en hel del underliga poster, och gjorde stora utrensningar i systemet.

Den andra stora åtgärden, som Mitoshis styrelse fann mycket trängande, var att "omkristallisera" datanätet i ANT. Det nya ANMs centraldatorer skall enbart bestå av biodatorer och kristalldatorer, istället för ANTs tvivelaktiga cyborger. Denna procedur har visat sig tidskrävande och svårhanterlig. För tillfället finns nästan ingen kontakt mellan ANTs baser. I Dai-Tokyo är man missnöjd med detta. Det oroar styrelsen att de stora militärbaserna i stort sett är isolerade från Dai-Tokyo.

På en av dessa baser, Tanegashima, finns dessutom ett av de största rymdprogrammen i Asien. På den lilla sydjapanska ön förbereder man nu uppskjutningen av ett tiotal rymdfärjor. Färjornas destination och syftet med resan har högsta sekretess, men allt tyder på att det är allvar, ty i Dai-Tokyo biter styrelsemedlemmarna sina arma naglar av nervositet. För att övervaka arbetet skickar de en av sina mest betrodda säkerhetschefer, David Roe, till Tanegashima. Men någonting är allvarligt fel. Mr Roe, bland flera andra, får anonyma hotelsebrev, och rollpersonerna kontaktas...

SANNINGEN

Cyborgen på Tanegashima kunde sina saker. Den förstod vem som passade till vilket arbete, och visste vem som hade talang och vem som inte hade det. Utan hänsyn till social status anställde cyborgen personal, även till höga poster. Men inte nog med det, cyborgen såg också till att de anställda förblev lojala mot den, genom hjärntvätt.

En sådan person är Annie Dillard, chef för ANM Tanegashima. Annie växte upp i New Yorks slum. Hon visade tidigt prov på mentala krafter, men också störningar. Hennes fotografiska minne och enorma inlärningsförmåga hjälpte henne uppåt genom de sociala skikten. Hon visade stor talang som skådespelerska, sekreterare och datatekniker, och hennes breda kunskaper har gett henne många fördelar. Hon är också mycket vacker, nästan perfekt. Om det inte vore för en liten skavank skulle hon vara en övermänniska: Hon älskar explosioner! Hon älskar att se saker brinna och förintas i ett inferno av flygande plåt eller sten.

Efter några missöden med nitroglycerin i NYCity, flydde hon till L.A., där hon av en slump råkade ihop med Percy Farrow, som då var kapten vid ANTs bas utanför L.A. Percy blev blixtförälskad i flickan, och lovade att hjälpa henne. Han insåg dock att de aldrig skulle kunna gifta sig. Hon, en mördare och mutant, och han, en officer och son till en av ANTs stora delägare. Han skaffade henne en ny identitet och ett bra jobb på ANT. Annie, som var tacksam, spelade villig, men trots sin nya identitet lät hon tissel-tasslet fortgå, och vägrade gifta sig med Percy.

Som tiden gick avancerade Annie, och likaså Percy. Nu är Annie Dillard chef för ANM Tanegashima och Percy Farrow är högste militär på Tanegashima-basen. Fortfarande är deras förhållande en hemlighet för de flesta.

Tiderna har blivit kärvare efter ANTs sammanslagning med Mitoshi. Annie fruktar att man kommer att upptäcka hennes kriminella bakgrund, och hon börjar bli desperat. Efter cyborgens försvinnande har hon förändrats: hon har blivit paranoid och knäpp. Hon längtar återigen efter att få spränga sa-

ker i luften. För att klara sig undan Mitoshis personalundersökning har hon tänkt ut en djärv plan.

ANNIE DILLARDS PLAN

Eftersom kontakten mellan Dai-Tokyo och Tanegashima är i stort sett avbruten, är Annie och Percy egentligen de enda personer som har kontroll över arbetet med rymdfärjorna och att det går enligt planerna. Annie har därför, utan att någon (utom Percy) märkt det, ändrat planerna. Det ursprungliga syftet med avfärden var att ta kontakt med de rymdkolonier som finns utanför jorden, och framför allt i asteroidbältet mellan Jupiter och Mars. Annie har ändrat syftet till att ta kontroll över kolonierna och deras partikelstrålevapen. Hon har sedan sett till att programmera om femton säkerhetsrobotar och tre teknikrobotar, så att de gör en kupp och övertar vapnen och beskjuter bl.a. Dai-Tokyo. (Vi får tänka på att vi har att göra med en hjärntvättad galning här.) Annie har också övertalat Percy att hjälpa henne.

Allt verkade gå som smort ända tills ANMs styrelse bestämde sig för att skicka en observatör ungefär en vecka innan uppskjutningen. Denne observatör, David Roe, tror naturligtvis att resan till asteroidbältet kommer att bli ett fredligt försök att ta kontakt med kolonisatörerna.

När Annie Dillard fick veta detta funderade hon snabbt ut en motåtgärd. David Roe måste dö, och det var viktigt att se till att döden antingen såg ut som en olyckshändelse, eller som en galnings dåd. Annie gillade det sista alternativet bäst, och började förbereda sig. Hon inledde med att skicka anonyma hotelsebrev till en del personer, bl.a. David Roe och hans fru. Hon såg till att breven kunde spåras till Tanegashima. Därefter letade hon upp en av Tanegashimas mest samvetslösa soldater, och gav honom, helt anonymt, sparken. Strax därpå uppsökte hon honom, förklädd (svartklädd med svart flor för ansiktet), och gav honom i uppdrag att mörda David Roe, mot en stor summa pengar.

Annie nöjde sig dock inte med detta, utan vidtog ytterligare två åtgärder. Den första var att minera Mr Roes säng. Denna åtgärd antog hon skulle misslyckas. Den bekräftade dock att det var en galning som var i faggorna.

Den sista åtgärden beskrivs senare.

UPPDRAGET

Rollpersonerna förväntas arbeta för ANM, antingen i Dai-Tokyo eller på Tanegashima. De kontaktas av general



Percy Farrows sekreterare, en kvinna i fyrtioårsåldern, som meddelar att generalen önskar tala med dem. Befinner sig rollpersonerna på Tanegashima tar han emot dem på sitt kontor. Generalen förklarar för dem att en observatör från Dai-Tokyo kommer att vara närvarande vid en rymdfärjeuppskjutning på Tanegashima. Observatören, David Roe, har fått tre hotelsebrev från just Tanegashima, och han behöver en livvakt. Mr Roe har dock vägrat militär eskort, utan vill ha erfarna gatusamurajer och kunniga personer som är vana att samarbeta. General Farrow fick fick höra talas om rollpersonernas stordåd och bragder, och beslöt att kontakta dem.

De får en lista över vilka personer som mottagit hotelsebrev, ett program över Mr Roes förehavanden på ön, samt kopior av breven.

MOTTAGARE AV ANONYMA BREV

- David Roe, observatör från Dai Tokyo. Säkerhetschef. Brev nr 1, 2 och 3.
- Juliet Roe, hemmafru. Davids fru. Brev nr 2.
- Percy Farrow, general vid Tanegashima. Brev nr 1.
- Ralph Parr, teknikchef på Tanegashima. Brev nr 2.
- May Parr, överste på Tanegashima. Brev nr 2.
- Annie Dillard, chef för ANM Tanegashima. Brev nr 1.
- Max Nutter, major vid stridsflyget. Brev nr 1.
- Claire Ramsey, spacetech på Tanegashima. Brev nr 1.
- Richard Pratt, överste på Tanegashima. Brev nr 1.
- Matt Valmore, spacetech på Tanegashima. Brev nr 2.
- Sara Valmore, adminchef vid databasen på Tanegashima. Brev nr 2.

DAVID ROES SCHEMA

6/7
Ankomst klockan 20.20 till Tanegashima Airport. Rum 95503, Hotel Grand Japan, kommer att stå till Mr Roes förfogande.
7/7
Möte i militärhögkvarteret. Deltagande mötesmedlemmar:

- Annie Dillard, chef för ANM Tanegashima.
- Max Nutter, major vid stridsflyget.
- Sara Valmore, adminchef vid basen.
- Percy Farrow, högste militär på Tanegashima.
- Ezra Pound, adminchef vid basen för djuphavsforskning.
- Norman Potter, interaktiv matrisoperatör, databasen.
- Ralph Quint, major vid NASA.

8/7
Observationsarbete vid databasen samt de nya CSDA-byggnaderna.
9/7
Observationsarbete vid rymdhamnen.
10/7
Möte i militärhögkvarteret. Deltagande mötesmedlemmar:

- Percy Farrow, general.
- Ralph Parr, teknikchef, rymdhamnen.
- May Parr, överste, rymdhamnen.
- Max Nutter, major vid stridsflyget.
- Richard Pratt, överste, NASA.

11/7
Observationsarbete vid satellitprovningsanläggningen och centrumet för djuphavsforskningen.
12/7
Möte vid centrumet för djuphavsforskningen. Deltagande mötesmedlemmar:
- Verner Fallon, forskningsansvarig.
- Ervin Tuttey, forskningsassistent.
- Evangeline Kellog, forskare.
- Heinrich Purdy, forskare.

13/7
Observationsarbete vid stridsledningscentralen.
14/7
Uppskjutningsdag.
15/7
David Roe lämnar Tanegashima klockan 16.45 för att återvända till Dai-Tokyo och rapportera.

BREVEN

1.
Thy death is plotted: here's the consequence of murder.
We value not desert nor Christian breath,
When we know black deeds must be cur'd with death.

2.
Two households, both alike in dignity
In Tanegashima, where we lay our scene
From ancient grudge break to new mutiny
Where civil blood makes civil hands unclean.
From forth the fatal loins of these two foes
A pair of death-marked lovers lose their lives:
Whose misadventur'd piteous overthrows
Do with their death bury my little strife.

3.
Den som dör betalar alla skulder.

4.
(Obs! Detta brev får rollpersonerna inte från början. Det kommer till Mr Roe någon gång mellan den 7/7 och den 9/7.)

Being heretofore drown'd in security
You know not how to live, nor how to die;
But I have an object that shall startle you,
And make you know whither you are going.

HOTEL GRAND JAPAN

Något hotell finns naturligtvis inte på Tanegashima. Hotel Grand Japan är snarare ett lyxigt bostadsområde med god service och en stor personaltrupp. Här bor en del gästföreläsare samt några högt uppsatta tjänstemän. Percy Farrow har en sjurummare här.

Rum 95503 ligger på våning 955, och består av ett stort kök, ett gigantiskt vardagsrum med en liten trädgård med fontän, ett badrum samt ett sovrum med himmelssäng. I den golvfasta himmelssängen ligger ett par kg nitroglycerin tillsammans med en mindre pyroteknisk pryl, som fungerar på följande sätt:

Om man lägger sig i sängen hör man ett ljudligt "klick". Om man sedan rubbar madrassen mer än en halv centimeter uppåt, nedåt eller åt någon sida, exploderar hela fanskapet. Skada: i sängen 17T10+20, i sovrummet, men inte i sängen 15T10, i vardagsrummet eller badrummet 3T10. Utanför sovrummet kan skada Undvikas med halv chans.

MÖTET I MILITÄRA HQ 7/7

Detta är ett formellt möte där inget väsentligt diskuteras. Mötessalen ligger på våning –36, dvs under markytan. Salen är helt i betong, och ligger i närheten av ett administrativt centralkontor med hundratals sekreterare och underchefer. Man har dock avskärmat just den här korridoren, vilken bemannas av tio säkerhetsvakter. Rummet är stort och kalt. Det finns ett bord och femton pinnstolar samt ett tiotal minneskuber och anteckningsblock på bordet. En bricka med Duralexglas och en karaff med vatten står också på bordet.

Rollpersonerna kommer inte att få vistas i rummet under mötet. De får däremot chansen att genomsöka det innan mötet. Mötena den 7/7 och 10/7 sker i detta rum.

ROLLPERSONERNAS BEFOGENHETER

Under David Roes vistelse på ön har rollpersonerna befogenhet röd, vilket motsvarar en normal säkerhetschefs befogenheter. Deras kort är dock stjärnmärkta, vilket innebär att vid varje utnyttjande av sina befogenheter meddelas general Farrow. Det är även befogat för varje kontrollant att förhandskontrollera med generalen innan något tillstånd ges.

VARFÖR?

Varför kontaktar nu general Farrow rollpersonerna?

För det första behövs de för att intyga att Roes mördare var en galning, utan systematik i sitt agerande. (Hade det funnits systematik borde rollpersonerna ha upptäckt det.) Dessutom måste Farrow naturligtvis följa sina order. Vill Mitoshis styrelse och Roe själv sätta några livvakter på den fete lille observatören, vore han dum om han opponerade sig.



SKOTTET

Någon gång mellan 6/7 och 9/7 kommer Dillards hyrda mördare, Peter Carson, att försöka pricka David Roe med en kula från sin WA-2000. Du får själv placera in skottet vid lämplig tidpunkt. Det kan komma vid middagen, eller precis på morgonen då alla är yrvakna. Huruvida du vill ge rollpersonerna en chans att hinna ikapp Mr Carson, eller ej, är upp till dig att avgöra. Han sticker hem till sig efter att ha skjutit en träff. (Naturligtvis bör du inte låta David Roe dö här. Han kan få ett skott i armen, eller något liknande. WA-2000 gör 5T6+1 i skada och är ett typiskt prickskyttegevär.) Han bor på 60:e våningen i Clint Eastwood Block. Han vet bara att han skulle skjuta en man, som han fått foto av. Han fick veta mannens namn och adress också: David Roe, Hotel Grand Japan. Den som kontaktade honom var en svartklädd kvinna med flor för ansiktet och "burkröst". (Röstsimulator, inställd på läge "Darth".) Han fick 10.000 NeoYen i förskott och skulle få 20.000 till när jobbet var gjort. (Dessa 20.000 kommer dock aldrig.) Han hävdar också att kvinnan hotade honom med en raketpistol. Om man frågar honom om "kvinnan" kunde ha varit en man, rynkar han grubblande på ögonbrynen, och svarar att det skulle det kunna ha varit, om man bortser från rösten.

(Det var naturligtvis Annie Dillard som kontaktade Peter. Vem annars skulle gå omkring med en raketpistol?)

Om man gräver lite djupare i hans

bakgrund, kommer man att finna att han fick sparken för "brott mot reglementet". Om man frågar honom vad dessa brott var, svarar han att han rymt från barrackerna några gånger och slagit runt på stan istället. Om man kollar vem som gav honom sparken, finner man att ordern kom från hög ort. Så hög, att befogenhet röd inte räcker till...

CENTRALGRUPPEN

Vilka är det nu som "känner till" att rymdfärjorna ska angripa kolonierna i asteroidbältet? Förutom Percy Farrow och Annie Dillard är det:

- May Parr
- Ralph Parr
- Max Nutter
- Richard Pratt

Alla dessa fyra tror förstås att de order Annie och Percy delat ut, kommer från Dai Tokyo. De tror också att David Roe är medveten om angreppet mot asteroidbältet. Om någon utomstående är närvarande kommer man inte att diskutera uppskjutningens syfte överhuvudtaget. Därför är det mycket liten chans att rollpersonerna får reda på vad Annie Dillards planer egentligen går ut på.

De enda personer som vet att orderna från Dai-Tokyo går ut på att ta kontakt med kolonisatörerna på ett fredligt sätt, är David Roe, Percy Farrow och Annie Dillard. Förmodligen kommer Mr Roe att berätta för rollpersonerna om syftet med resan, som han tror att det är.

MÖTET I MILITÄRA HQ 10/7

Har inte rollpersonerna kommit fram till något nu, kan det hända att de är illa ute.

Mötet kommer att sluta i en katastrof om de inte upptäcker vad som pågår. Långt innan mötet börjar tar sig Annie Dillard in i rummet och häller en helvetisk massa nitroglycerin i vattenkaraffen på bordet. Under mötet kommer David Roe som vanligt (se personbeskrivningen av Mr Roe) att försöka hälla upp ett glas åt sig. Bom!

Percy Farrow, som är närvarande vid mötet, vet att det bara är så pass lite nitroglycerin att bara Mr Roe kommer att dö. (Stämmer. Roe dör ofelbart. Övriga närvarande får mellan 1T10-5T10 i skada.

Vill du ha ett maffigt slut, där rollpersonerna har räddat David Roe och kommit fram till vem som är boven i dramat, kan du låta Annie minera bränsledepåerna, eller centrala datorhallarna, eller stridsledningscentralen medan de letar efter henne. Då kommer de att finna henne med en liten fjärrutlösare. (Av typen: "Tryck in! Släpp! Bom!". Hon har den intryckt.)

Detta kan verka lite ologiskt för en rationell person, men Annie Dillard är inte logisk, hon är galen!

LEDTRÅDAR

Det finns en del ledtrådar att hämta:

- Annie Dillards bakgrund. Även om det kan ta lång tid att få fram alla data, och hitta hennes ursprungliga namn, Sue Brown-Jerring, så kan rollpersonerna nog få tag i uppgifterna, under förutsättning att de skickat efter dem. Med tanke på sökprogrammens snabbhet, systemfel i New Yorks register, bör de få fram uppgifterna ungefär lagom till... 10/7, precis när mötet börjat...
- David Roe berättar vart färjorna är på väg, och varför. Detta är bara en ledtråd i kombination med:
- att makarna Parr, Max Nutter eller Richard Pratt berättar vad färjorna ska göra i asteroidbältet. Detta gör de naturligtvis inte hur lätt som helst. Rollpersonerna blir förmodligen tvungna att Övertyga dem några gånger att något är synnerligen fel, innan de säger något.
- Rollpersonerna kan börja misstänka Annie Dillard av många fler anledningar. Sitter de fast kan Peter Carson ha noterat ett födelsemärke på höger smalben på "kvinnan med floret". (Annie Dillard bär normalt jeans, så här kan rollperonerna få jobba lite...)

BREVEN

Breven har i stort sett ingen betydelse alls. De är makabra omskrivningar av kända dikter, och verkar vara en galnings upptåg. Alla brev kom (-mer) via cyberkosmos och kan spåras till telecomautomater lite runt om på Tanegashima. Det fjärde brevet anländer bara om det stämmer någorlunda bra, dvs om rollpersonerna är som hökar över David Roe.

AVSLUTNINGEN

Lyckas de avslöja konspirationen och får fast Annie Dillard och Percy Farrow utan att halva Tanegashima och David Roe flyger i luften kan de räkna med en stor belöning i form av medaljer, utmärkelser och en mindre löneökning.

Sprängs Tanegashima, blir rollpersonerna kort tackade för att de insåg faran, men inte lyckades avvärja den, stoppas undan i ett hörn och glöms bort.

Sprängs David Roe bort, men inte Tanegashima, är styrelsen i Dai-Tokyo ändock tacksam, och delar ut en mindre utmärkelse, under förutsättning att de avslöjar Annie Dillard och general Farrow.

Misslyckas uppdraget totalt, dvs man låter David Roe dö och inser inte ens att Miss Dillard och generalen ligger bakom det hela, kommer Peter Carson att anklagas och avrättas. Därefter ligger Dai-Tokyo risigt till. Kolonierna övertas av Dillards trupper, och hennes robotar gör snart revolt. Lyckas revolten (ca 70% chans), blir storstaden snart beskjuten från rymden. Rollpersonerna blir därefter inte omtyckta i Japan...

PERSONBESKRIVNINGAR

Det är mycket viktigt att spela ut alla olika SLP. Rollpersonerna ska inte börja misstänka Farrow eller Dillard med en gång, bara för att deras karaktärsdrag är exaktast. Eller att David Roes svettiga defekt verkligen har något med äventyret att göra, bara för att det är ytterst framträdande jämfört med andra karaktärsdrag. Dränk rollpersonerna i detaljer istället!

RALPH PARR, 37 ÅR.

Ralph är trevlig, kanske lite pedantisk. Han accepterar att rollpersonerna måste ställa frågor, men svarar nödvändigtvis inte på alla. Han vet att han har ett bra jobb, och han skäms nästan för det. Han är optimist.

MAY PARR, 35 ÅR.

Dominant. Kvinnosakskvinna. Hon är ganska maktlysten, och anser att hennes överstegrad inte räcker till. Hon föraktar ointelligenta personer. Själv är hon mycket skärpt. Hon älskar sin man.

MAX NUTTER, 47 ÅR.

Major vid stridsflyget. Han är erfaren och bär mustasch. Han är uppvuxen i norra England. Efter en utbildning vid RAF, flyttade han till N.Y., där han fick anställning vid ANT och hamnade på Tanegashima. Han är inte särskilt smart. Han börjar bli lite lönnfet och flyger inte längre. Istället övervakar han arbetet med det nya, fina kamouflage-bombplanet DTK, vilket enligt honom står för "Dressed To Kill". Han talar brittisk engelska, dricker gärna whiskey och citerar ofta Churchill, med en cigarr mellan sammanbitna tänder.

CLAIRE RAMSEY, 40 ÅR.

Spacetech. Kan astronomi, rymdfärjeteknik m.m. Hon är mycket skicklig, lite virrig kanske. Tovigt, grått hår. Trevlig. Ingen hemmafru direkt.

RICHARD PRATT, 54 ÅR.

Överste från NASA. Hemlighetsfull. Han anser att rollpersonerna inte bör lägga sig i vad som inte angår dem. "Plikten framför allt." Ser inte ut att vara så gammal som 54. Han ser den nya planen att angripa kolonierna i asteroidbältet som ett stort steg i rätt riktning.

SARA VALMORE, 37 ÅR.

Adminchef vid databasen. Hon är

mycket skicklig, men karriärfixerad. Matt, hennes man, får komma i andra hand.

MATT VALMORE, 31 ÅR.

Slapp spacetech. Han är inte särskilt kreativ, men är mycket charmig.

EZRA POUND, 41 ÅR.

Adminchef vid basen för djuphavsforskning. Småfet och nervös.

NORMAN POTTER, 32 ÅR.

Cyberspacer. 190% på Datavisualisering.

RALPH QUINT, 29 ÅR.

Major vid NASA. Liknar Richard Pratt, men är mykcet mer entusiastisk.

VERNER FALLON, 51 ÅR.

Forskningsassistent vid djuphavsforskningsbasen. Entusiastisk om det nya experimentet med en ny djuphavsbas. (Har inget med äventyret att göra.)

ERVIN TUTTEY, 39 ÅR.

Tråkig.

EVANGELINE KELLOG, 21 ÅR.

Nolla. Lever på sin faders namn.

HEINRICH PURDY, 31 ÅR.

Militär och forskare.

DAVID ROE, 46 ÅR.

Fet, plufsig, nervös och dricker mycket vatten och Coke. Han svettas onaturligt mycket och måste inte mycket vatten för att inte torka ut, särskilt i den hetta som råder på Tanegashima för tillfället.

PERCY FARROW, 54 ÅR.

Strikt. "Ordning och reda." Vanligtvis går han med händerna på ryggen. Säger ofta vad han tycker rakt ut. Anser att militären har fått små och få befogenheter, ANT var lite bättre. Bär alltid en gausspistol och tre extra magasin. Han är alltid klädd i uniform. 198 cm lång. Han är fortfarande stormförälskad i Annie Dillard, som är "femme fatale" för honom. Han försöker dock dölja detta i andras närvaro.

Intressant färdighet: Gausspistol 85%.

ANNIE DILLARD, 59 ÅR.

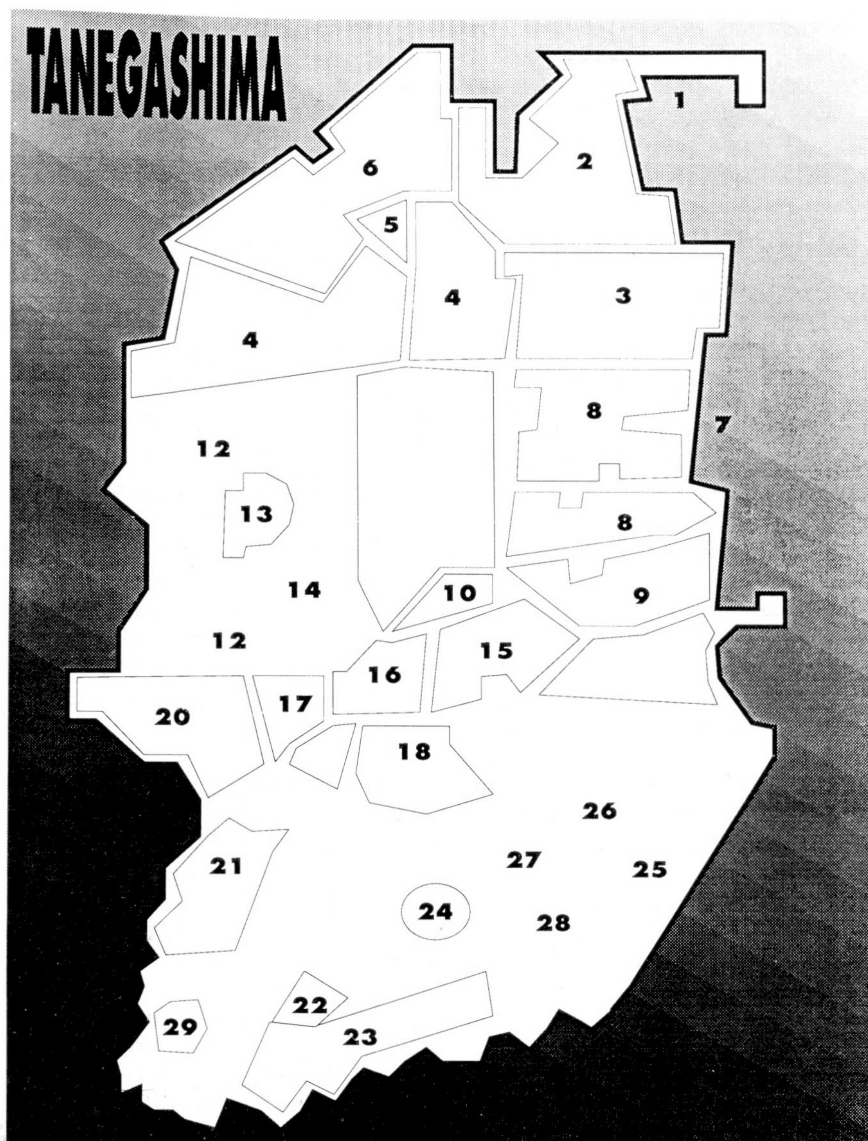
Annie ser ut som en trettioåring. Hon är underskön. Hon är dessutom schizofren. Hennes ena sida är charmig, snäll och mycket smart. Bakom denna arbetar dock hennes mörkare sida. Den är kall som is, föraktfull, beräknande, intelligent och fixerad. Hon älskar explosioner. Hon verkar ta sitt arbete på yttersta allvar.

När du spelar henne, bör du låta henne vara den oåtkomliga kvinnan, katten som leker med mössen, och samtidigt spindeln med en ogenomtränglig väv.

STY	17	SB	1T4
STO	12	KP	27
FYS	15		
SMI	17		
INT	18		
MST	24 (mental hälsa 6)		
PER	20 (Utseende 41)		

Klass: NOM (PSI)
Förflyttning: 32 m/SR
Färdigheter: Data 95%, Elektronik 70%, Administration 100%, Astronomi 65%, Fixare 80%, Fingerfärdighet 80%, Sprängteknik 110%, Förfalskning 90%, Iakttagelseförmåga 95%, Gömma sig 80%, Rörliga manövrer 70%, Rustning 75%, Övertyga 100%, Markfordon 50%, Flygfordon 60%, Automatvapen 75%, Gevär 65%, Pistol 90%, Kastvapen (granat) 100%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 90%.
Mutationer: Intuition, Förbränning, Eldskydd, Koncentration, Fotografiskt minne, Schizofreni, Pyromani.
Utrustning: Hon bär ofta med sig en raketpistol helt i plast. (Skada 5T10, tio skott i madasinet.)

1. Personbåtshamn
2. Nöjeskvarteren
3. American Navals kontor
4. Bostadsblock
5. Kraftverk
6. Område under uppbyggnad
7. Lasthamn
8. Lagerlokaler
9. Kemisk industri
10. Flygplats
11. Center för djuphavsforskning
12. Militärt övningsområde
13. Kaserner
14. Stridsledningscentral
15. Utvecklingsanläggning för datorcybernetik
16. Mioplantproduktion
17. Militär cybernetikutveckling
18. Centrala datorhallar
19. Kraftverk
20. Satellitprovning
21. Verkstäder för rymdprogrammet
22. Huvudbyggnad för rymdhamn och militär flygbas
23. Landningsbana för rymdflygplan och stridsflygplan
24. Satellitprovningsanläggning
25. Raket- och färjeramper
26. Bränsledepåer
27. Väderkontroll
28. Hangarer
29. Kaserner



KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN
I KARLSTAD

Leksaks Huset 15 DROTTNING GATAN

TELEFON 054-110215
DROTTNINGGATAN 15
(INGÅNG ÄVEN V.TORGGATAN)
KÖPMANNAVARUHUSET

GÄVLE



Leksakshuset
Nygatan 19 Tel 10 33 60

ALLT!

SUNDSVALL



POSTORDERBUTIKEN

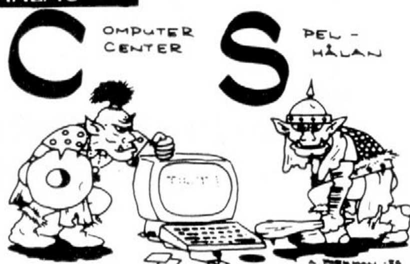
Allt i spel och tennfigurer. Bra priser.
Ring och beställ prislista!

Tel: 060-17 55 22
Box 854
851 24 Sundsvall

Öppet:
Vardagar: 8.00-18.00
Lördagar: 10.00-14.00

MALMÖ

C OMPUTER CENTER
S PEL-HÅLAN



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

HOBBYHÖRNAN

Drottninggatan 18
602 24 Norrköping
011-13 10 30

HÄR ÄR DET!

Vi har massor av rollspel, tärningar, brädspel, tennfigurer! Du kan även handla på postorder.

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction, Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

STOCKHOLM STUREGALLERIAN 114 46 08-611 45 35
GÖTEBORG FEMMANHUSET 411 06 031-15 03 66
LINKÖPING GYLLENHUSET 581 03 013-11 21 04

HOTLINE
Ring 08-611 45 32 för senaste nytt på spelfronten
031-15 03 65 för senaste nytt om dataspel

BUTIKS-GUIDEN

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT - LÅGA PRISER

- »Krigsspel
- »Rollspel
- »Fantasyspel
- »Litteratur
- »Tidskrifter
- »Figurer
- »Science-fictionspel
- »Speltillbehör m.m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor mot 4:40 kr i frimärken.

HOBBYHUSET
Box 2003 Skolqatan 7 750 02 UPPSALA
018 - 11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i Sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå
Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

LULEÅ



SPEL OCH DATA

Norrlands bästa spelbutik!

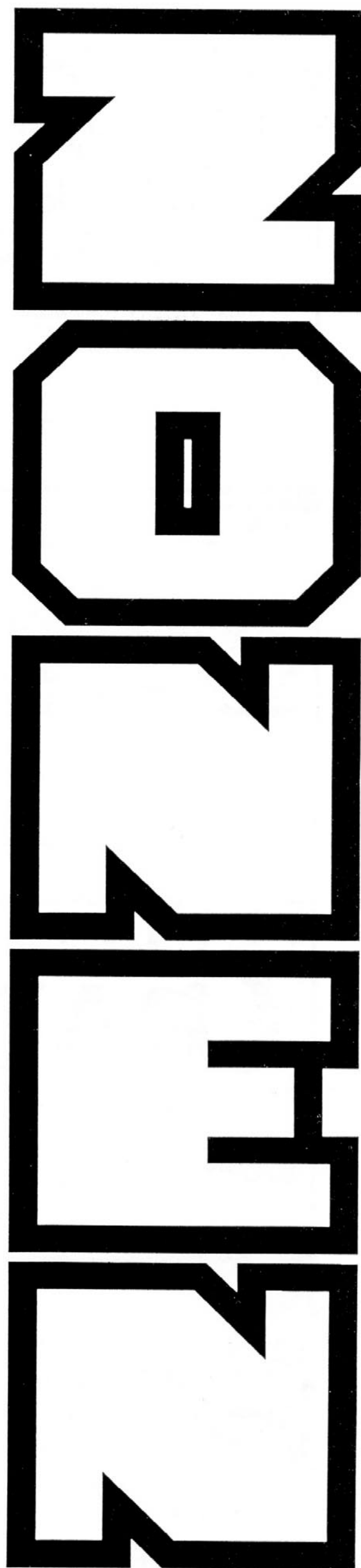
Tel: 0920-101 07
Storgatan 51
(Shopping)

Öppet:
Vardagar: 10.00-18.00
Lördagar: 10.00-14.00

"Inget av det de gör är raffinerat. Synd att de har förpestat hela cyberkosmos."



I ZONEN DEN HÄR GÅNGEN CYBERKOSMOS' STORA FRITIDSEXPERTER: CYBERSURFARNA



CYBERSURFARE

Michael Stenmark

"Vart tog du vägen igår? Steve, Jeltsin och Bough hängde på min ride. Vi blåste rakt ner genom de asiatiska korparnas arkipelag och körde twists så att isen vibrerade. Nere vid Fat Tungh Fast Food Corp blåste vi den största great white jag nånsin stött på. Du skulle ha varit med, broder! Vi var kungar!"

Lonni Kopf, legendarisk cybersurfare med osannolik hårlängd

Cybersurfare är en typ av cyberspacer. Det som i huvudsak skiljer en cybersurfare från en vanlig spacer är deras programvara. Surfarna "rider" på informationsströmmarna mellan programmen och de kan byta färdriktning efter behov. Ett surfarprogram är konstruerat med tonvikt på visualiseringen av cybervärlden. En cybersurfares avatar framträder med skärpan och naturtrogenheten hos ett tydligt hologram i cyberrymden. Till utseendet tar en surfare formen av en människa på en surfbräda. Hur kropp, anlete och övriga attribut ska visualiseras kan surfaren själv förprogrammera.

De vanligast förekommande typerna av cybersurfare är ofta inspirerade av de surfare som levde längs kusterna på Hawaii under slutet av 1900-talet; långt hår, brunbrända kroppar och mycket grälla och färggranna kläder hör till favoritattributen. Det finns surfare som antar ett helt annat utseende inspirerade av punk, jazz, mc-gäng och andra utseendemässigt karaktärsstarka yttringar. Själva brädan kan också den valfritt visualiseras efter eget tycke och smak. I cyberzonen rör sig surfbrädan på det vis som nyttjaren själv önskar. Rörelsemönster och trick som vore omöjliga att utföra i den verkliga fysiska världen är fullt genomförbara i cyberzonen. Att låta brädan slunga sig fram upp och ned med surfaren fortfarande stående på den möjliggörs av en programfunktion som allmänt betecknas som "grip". Grip finns inbyggt i alla surfprogram och gör att bräda och surfare inte skiljs åt om inte nyttjaren avsiktligt gör detta.

Så länge surfaren rör sig över de områden som är fria från andra program kan farten vara oerhört hög. För att ge en känsla av fysisk fart finns det två hjälpprogram som alla cybersurfare använder; "Air" och "G-Sim". Air ger den som surfar känslan av luftmotstånd och vindriktning. Detta ökar fartkänslan och ger surfaren en extra "dimension". G-Sim är en funktion som simulerar känslan av g-krafter, vilket gör att svängningar och olika rörelser får en ökad känsla av realism. Både Air och G-Sim är ställbara funktioner som ger den som använder programmet möjlighet att själv avgöra hur mycket av de simulerade tillstånden denne önskar uppleva. De bättre surfprogrammen är allihop utrustade med "Mitoshi-Sound". Det är en funktion som kan bära med sig ljud och simulera ljud i den annars ljudfattiga cyberrymden. Många surfare väljer att låta sina brädor frambringa någon sorts ljud när de forsar fram och många har olika "soundtracks", dvs musik som passar till deras åkning. Soundtracket skapas genom att surfaren kopplar upp en CD gentemot sin datoranläggning och låter Mitoshi-Sound föra med sig ljudinformationen till cyberzonen.

Gemensamt för alla cybersurfprogram är att de har en "insisterande" funktion. De tvingar utomstående spacers att, oavsett deras programvara, se cybersurfaren på det sätt som surfprogrammet visualiserar denne. Detta kan upplevas något chockartat för den som inte är förberedd. Om exempelvis en cyberspacer rör sig genom cyberzonen och dess programvara låter visualiseringen ske med vektorgrafik (grafik som åskådliggör former och ytor med hjälp av streck, grafiken är stel och schematisk) kan det verka mycket förvirrande då en surfare helt plötsligt bryter in i visualiseringen. Inte nog med att den vanlige spacern ser cybersurfaren som ett bättre holoprogram, vinddraget och ljudet kommer nog också som en smärre chock.

ATT SKAFFA PROGRAMVARA

Ett surfarprogram säljs aldrig på den öppna marknaden. De är konstruerade av surfare och säljs endast genom deras kretsar. Det är oerhört svårt att få tag på dessa programvaror eftersom surfare sällan rör sig utanför sina egna bostäder. Om man kan stöta på en surfare ute i cyberkosmos eller på en beach är det möjligt att man kan få de behövliga kontakterna. De mioplant som används är ofta av standardtyp, ofta med 256-bitars processorer. Hjälpprogram av olika slag är något som alla surfare omger sig med. Orienterings- och försvarsprogram är den vanligaste typen av program. Det som skiljer surfare från vanliga spacers är avatarprogrammen. De är ofta mycket starka program.

HANG FIVE AVATAR 12

Programmet låter spacern välja sin egen och brädans visualisering. Kan röra sig i alla typer av "fri" cyberrymd.
Skaderesistens: 33 standard-KP
Anfallsvärde: Användarens MST +5
Försvarsvärde: Användarens MST +5
Skada vid anfall: 1T6+2
Kostnad: Varierar beroende på säljare, de är överlag mycket dyra.

PÅVERKAN PÅ ANDRA PROGRAM

Surfarnas programvara är mycket stark och sänder ut pulser som kan störa andra program och spacers. När en surfare passerar ett program är risken stor att delar av programmet slås ut eller känner av kraftiga störningar. Detta kan innebära produktionsbortfall, valutakrascher, informationsläckor och felaktigt utförda dataoperationer. Beroende på vilken typ av is som omger programvaran påverkas den av surfarens pulser. Den som drabbas av detta ser givetvis surfarna som en styggelse, och därför har olika jaktprogram sänts iväg, med uppgift att eliminera surfarnas framfart. Dessa program varierar i utformning och styrka.

I surfarnas visualisering ter sig de olika attackprogrammen som hajar. De största jaktprogrammen tar form av vithajar, därav surfaruttrycket "great white".

"Har man en gång varit med om att rida är man fast! Det är som ett gift, du kommer aldrig att glömma känslan..."
Jesper Strand, medlem av gänget Death Beach Surfers

KARAKTÄR OCH LIVSFÖRING

En cybersurfare är en cyberspacer och har vissa gemensamma drag med dem i stort. Deras färdigheter är oftast enormt stora och de tillhör spacereliten. Surfarna är oftast före detta hackers och vanliga spacers som av en eller annan anledning tröttnat på att bryta is och dylika ting. För en surfare är färden mellan de olika kristallatollerna självändamålet. Surfprogrammen och användandet av dessa har ofta en beroendeframkallande effekt på de som använder dem. En cybersurfare låter ofta visualisera sig som en välvuxen människa i cyberzonen medan han i det verkliga livet inte sällan är raka motsatsen. Surfarna känner sällan av de vanliga kroppsbehoven och de kan därför ignorera hungerkänslor och trötthet. Det händer att en surfare så helt går upp i sin ride att denne inte avbryter sitt surfande förrän den egna kroppen ger efter för sömn och näringsbrist och faller in i medvetslöshet. Det händer då att brädan kraschar eller att den automatiskt, under kommando från ett hjälpprogram, lotsas ut ur cyberzonen. Surfarens fysiska värld är av denna anledning ofta miserabel. Fysiska aktiviteter hör till ovanligheterna och födan består nästan alltid av olika hemkörda snabbmatsprodukter. Ett rum där en cybersurfare har bott under en längre tid är oftast fyllt av allehanda avfall, snabbmatskartonger, ruttnande matrester, avföringsfläckar och dylikt.



Den anläggning som surfaren förfogar över är oftast en större fast datoranläggning. De ekonomiska resurser som krävs för att hålla systemet och alla uppdateringar verksamma har surfaren säkerställt under sitt tidigare liv genom att placera sin valuta så att den regenererar sig själv.

GÄNGEN

Cybersurfare njuter av att glida fram genom zonens oändliga rymd antingen ensamma eller i grupp. Somliga grupperingar blir mer eller mindre permanenta. De olika surfgängen skiljer sig inte så mycket från olika gatugäng ifråga om organisation och utseende. De har ledare, gängnamn, logo, olika igenkänningsattribut såsom kläder, hår, brädornas utformning, med mera. Inte sällan "annekterar" de vissa delar av cyberrymden som sina områden och de ser ogärna att dessa trafikeras av utomstående.

Ett cybersurfargäng består sällan av mer än fem till femton individer. Inom gängen finns det vanligen surfare som har olika specialkunskaper eller avancerade hjälpprogram som hjälper till att skydda och varna den egna gruppen. Surfgängen uppträder sällan aggressivt, utan håller sig hellre undan än söker strid.

BEACHEN

Exakt när den första "beachen" dök upp i cyberzonen är inte riktigt fastlagt. Förmodligen var det någon cybersurfare med större resurser som konstruerade den första stranden. En beach är egentligen inte någon egentlig strand utan ett program som visualiseras som en sådan i cyberzonen. Det har inga andra funktioner än att göra detta, varpå surfarna kan stanna till och använda den som bas och mötespunkt. En strand omgärdas av skyddsprogram som kallas "shark nets", hajnät. Cybersurfarna kan lämna en ID-kod som låter dem passera skyddsprogrammen. Det sker sällan eller aldrig att någon utomstående spacer tar sig in i beachprogrammen. Det finns i princip inget att hämta där. Till de kända stränderna hör Death Beach, Pigvalley Beach, Zeppelin's Corner, Shogun's Bay och Morrison Hotel. SL kan själv med hjälp av de regler som finns i Cyberzonen bygga upp sina egna stränder.

SPRÅKBRUK

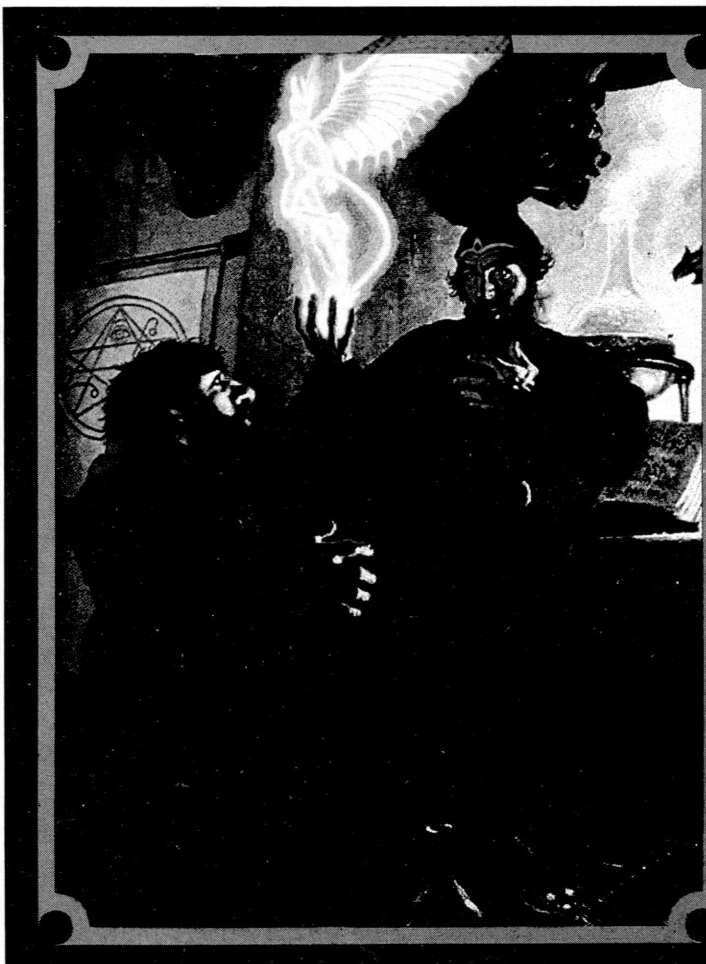
Cybersurfarna har som många andra subkulturer ett eget ordförråd. Det bygger på amerikanska cyberuttryck och gammal hawaiiansk surfarslang.
Ride: att surfa i cyberkosmos.
Down ride: att surfa uppochned.
Great white: farliga jaktprogram.
Twist: att åka slalom med andra surfare som "portar".
Gore ride: mycket farlig ride, till exempel i ett område med jaktprogram.
Deadboard: surfaren förlorar medvetandet och därmed kontrollen över avataren.
Flatout: tillstånd då surfaren har slagits ut av ett jaktprogram.
Cowabunga: gammalt klassiskt surfartillrop/stridsrop.

RÅD TILL SPELLEDAREN

Denna artikel är en lös skiss över en ny typ av spacer. Det är upp till dig att levandegöra dessa. Bind inte upp dem för mycket, utan ge dem lösa tyglar. De rörelser de utför i cyberkosmos bör inte vara svåra utan de ska helst kunna ske utan speciella färdighetsslag. Strid mellan olika gäng, spacers eller jaktprogram kan behöva specificeras noggrannare.

Lycka till. Hang five!





Konstruktörernas kommentar

— DET SKA VARA NÅGOT HELT NYTT. Modern horror. Inga gamla kultplatser och spöken. Mörka storstäder och action. Och det ska gå lite för långt, kännas som ett slag i magen, sa Nisse Gulliksson när han försökte förklara hur han tänkte sig KULT. Han slängde upp bilder ur serierna Hellblazer och Nightbreed och från filmerna Hellraiser och Hellbound. Han ville ha mycket Clive Barker, en del Argento och Savini, lite science fiction à la Aliens och Predator och en smula mörk erotik.

Vi gick hem och funderade. Trettio svartkopierade splattervideor senare började tankarna flyta i rätt banor. Vi läste skräckserier och skräcknoveller; Hellblazer, Arkham Asylum, Clive Barker, Ramsey Campbell.

Vi började inse vad skräck handlar om. Den måste vara personlig och den måste gå ett stycke för långt. Skräckfilmer där tittaren inte identifierar sig med offret är aldrig skrämmande. Vi måste få spelarna att känna sig utsatta, hotade. Annars skulle det aldrig bli någon horror, bara action med monster från skräckfilmer. Samtidigt vill ingen spela offer. De måste vara hotade, men ändå kapabla att klara sig i slutändan.

Vi satte Sisters of Mercy på repeat på stereon och började göra regler för att skapa en rollperson. Vi utgick från vårt eget spelsystem, men förstärkte beskrivningen av rollpersonens personlighet. Vi lät fördelar och nackdelar bli ett mått på mental status. Med många nackdelar är du mörk och djurisk och känslig för skräckupplevelser. Fördelar gör dig ljus och mindre känslig för chockeffekter. Du balanserar mellan ljus och mörker. Tar någon sida överhanden hotar vansinnet.

Det tog hela våren att få ordning på reglerna för rollpersoner. Samtidigt funderade vårt omedvetna över bakgrunden.

— Det ska vara ett nytt, fantastiskt och helt sammanhängande mythos, tyckte våra uppdragsgivare.

Mer än så ville de inte precisera sig. Vi funderade. Det skulle utspela sig i storstäder där övernaturliga fasor hotar bortom illusionerna, någonstans på andra sidan. Men vad som egentligen fanns där på andra sidan kunde vi inte komma på.

Vi tittade igenom allt om skräck som gjorts i andra rollspel, framförallt i vår gamla favorit Call of Cthulhu. I Cthulhu finns ett stort mörker där ute som hotar att sluka mänskligheten. Rollperonerna måste skydda den mänskliga ordningen mot det omänskliga kaoset utanför.

Det kändes förlegat. En sån värld blir svart och vit. Den känns mer hemma i 20-talet eller möjligen 50-talets kalla krig än bland mångkulturella människor i moderna storstäder. När vi kom hem från semestern efter sommaren fick vi en idé.

— Vi vänder på det, sa Michael. Vi låter människan vara hotet.

Så fick det bli. Vår verklighet är en lögn. Människorna är fallna gudar som har låsts in i verkligheten av Gud. Men Gud har försvunnit och vi börjar bryta oss ur vårt fängelse, se genom illusionerna och skymta fasor som väntar på andra sidan. Människan är inlåst och det finns ett hotande kaos utanför. Men, och det är den stora skillnaden, det största hotet är människan själv. Om, eller när, vi återtar vår gudomlighet blir vi fasansfulla väsen som varelserna där ute till varje pris försöker skydda sig från.

På det sättet är rollpersonerna hjälplösa, inlåsta i en lögn och förblindade. Men samtidigt är de potentiella gudar som hotar hela kosmos. Vi vävde ihop det med reglerna för att skapa en rollperson. Människor med extremt mycket ljus eller mörker inom sig är på väg att ta sig ur fängelset, att bli gudar. Rollpersonerna har små möjligheter att nå dit, men det är teoretiskt möjligt.

Under hösten växte världen fram. Vårt urhem bortom tid och rum, den mörka staden, skymtar när illusionenerna rämnar. Varelser från vårt förflutna, våra gamla slavar och bundsförvanter, väntar där. Guds fångvaktare försöker hålla oss kvar i lögnen.

Vi fogade in lite kabbala och västerländsk ockultism i bakgrunden. Då kunde vi använda existerande namn ur ockult tradition och ge en illusion av att det här faktiskt kan vara på riktigt. Några dagar efter sista deadline var allt färdigt.

Både Äventyrsspel och vi själva blev förvånade över hur nytt och fräscht spelet blev. Nisses och de andras synpunkter under arbetets gång gjorde det bättre än vad vi hade åstadkommit själva. Ändå känns det helt som vårt spel; något nytt och lite på gränsen.

Gunilla och Michael



I STILL BELIEVE IN GOD,
BUT GOD NO LONGER BELIEVES IN ME.

KULT

DÖDEN ÄR BARA BÖRJAN

VI LEVER I EN VÄRLD där solen har gått ned. Längs öde gator i sönderfallande städer strövar vilsna gestalter på jakt efter fasor ur sitt förflutna. Storstadens demoner har formats ur deras glömda smärta. Nu måste de söka upp och förgöra dem innan de själva går under.

Bakom skyskrapornas stålpersienner fjättrar män i mörka kostymer sina offer vid blanka obduktionsbord. Mörka ritualer vävs av offerblod och skräck, innan sargade kroppar bärs ut i plastsäckar och försvinner för alltid.



I GRÄNSLANDET MOT MÖRKER OCH VANSINNE, DRÖMMAR OCH DÖD, FINNS EN VERKLIGHET SINNENA INTE KAN UPPFATTA.

Men ingenting är vad det tycks vara. Våra sinnen uppfattar bara en bråkdel av verklighetens många facetter. Den värld vi ser runt oss är en illusion, en skuggbild skapad av tanken för att hålla vansinnet borta. De som tror sig behärska makterna, må det vara med magi eller förnuft, blir grymt besvikna när illusionerna rämnar och demonerna kommer för att hämta sina tillbedjare.

I gränslandet mot mörker och vansinne, drömmar och död, finns en verklighet sinnena inte kan uppfatta. Dröm och inbillningskraft kan forma materien. Skräcken kan förvrida kroppar och göra vansinnet fysiskt. Gränsen mellan yttre och inre är en illusion.

För inte så länge sedan fanns en skapande gud och en fast världsordning. Men Gud har lämnat sina barn och försvunnit ut i mörkret, kanske död, kanske i landsflykt. Många tvivlar på att skaparen någonsin existerat. Vilsna änglar och demoner bär svaga minnen av en högsta makt, en ordnande kraft som en gång styrde deras liv. Men de glömmer gradvis vad som varit.

Mörkrets furste vandrar vida och söker Gud, den ende som kan rättfärdiga hans existens och ge honom en mening. Himlar och helveten har rämnat eller övergivits. Demoner och änglar vandrar hemlösa på jorden och söker tillbedjare för att själva kunna överleva i en värld utan gud. De glömmer gamla gränser mellan ont och gott i städer där alla sanningar har samma värde.

KULT är rollspel i 90-talets storstadsvärld, där mänsklig ondska blandas med fasor från andra sidor av verkligheten. Andra världskrigets fascism lever kvar i Europas politik och näringsliv. Känsliga människor krossas av stadens anonymitet och förvandlas till psykotiska monster. Drifter som fortfarande fångslas av gångna tiders moral växer och förvrids till sjukliga perversioner under ytan och bryter fram när hämningarna släpper.

Men mänskligt mörker är inte allt som hotar. Den mänskliga ondskan bryter ned verklighetens ramar och släpper in varelser från andra sidan. Våra drömmar tar fysisk form och jagar oss. Varelser från det förflutna återföds i nuet för att omdirigera våra liv. Vår skräck föder monster som hotar att sluka oss. Avvikare som inte tillåts i den rena, ordnade världen tar sin tillflykt till ödestäder, förslummade fabriksområden och rivningskåkar i innerstäderna. Där förvandlas de till något som inte längre är helt mänskligt.

Sådan är världen där spelets hjältar vandrar. De kan vara sanningssökare, kanske drivna av viljan att minnas ett glömt förflutet, av hämndlystnad, eller bara av nyfikenhet. De är inte renhjärtade korsriddare i strid mot ondskans makter, utan fördömda själar som måste dräpa sina egna demoner och sona sina brott för att få frid.

De vävs in i berättelser knutna till deras eget förflutna. Gamla brott hinner upp dem och kräver att sonas. Fasor från barndomen kommer upp till ytan och tar fysisk form. Skräcken formas av vårt inre. Vad som än finns där ute kan vi inte se det utan att själva speglas i det. Varje människa har sina egna demoner, sin egen skärseld. I spelet tvingas hjältarna vandra in i mörkret, kanske över dödens trösklar. Bara för att upptäcka att där finns inget slut, att döden är bara början.

KULT kan användas för att återskapa stämningen från skräckfilmer som Terror på Elm Street eller Hellraiser, eller actionskräck med levande döda och monstruösa varelser, där hjältarna är i strid med övermäktiga fiender av mänskligt eller utommänskligt ursprung.



UDARNAS OCH DEMONERNAS TID ÄR FÖRBI;
TIDEN ÄR INNE FÖR EN NY EPOK, DÅ MÄNNISKAN
MÅSTE UPPHÖRA ATT BETRAKTA SIG SOM BARA ETT VÄSEN.
-ALEISTER CROWLEY

Spelsystemet

KULT HAR ETT MODERNT spelsystem som bygger på att man slår en tjugosidig tärning. Först avläser man om rollpersonen lyckas med vad han föresatt sig, sedan hur bra han lyckas. Den metoden att avgöra något används i nästan alla situationer så vi beskriver den här, först. Undantaget är framför allt strider; där slår man ett separat slag för att se vilken effekt ett skott eller ett slag ger, eftersom slumpen här spelar större roll än skicklighet.



DEMONER OCH ÄNGLAR VANDRAR HEMLÖSA PÅ JORDEN OCH SÖKER TILLBEDJARE FÖR ATT SJÄLVA KUNNA ÖVERLEVA I EN VÄRLD UTAN GUD.

Färdigheter och egenskaper har i vanliga fall ett värde mellan 1 och 20, även om de ibland kan vara högre. Slår man under eller lika med rollpersonens värde har han lyckats utföra det han försökte göra. En rollperson med värde på 20 eller högre misslyckas bara på 20, eller om situationen gör att chansen att lyckas har sänkts.

Om man lyckades behöver man veta hur bra det gick. Effekten är Färdighetsvärdet minus färdighetsslaget, ett värde som normalt kommer att hamna mellan 0 och 19. Ju högre effekt, desto bättre går det för rollpersonen. I vissa fall kan det till och med krävas en väldigt hög effekt för att man ska lyckas tillräckligt bra med särskilt svåra saker. Om rollpersonen misslyckas med att använda sin färdighet är effekten ointressant.

Färdigheterna

DET FINNS TRE SLAGS FÄRDIGHETER I KULT: basfärdigheter, yrkesfärdigheter samt vetenskapliga färdigheter. Färdigheterna är en väl avvägd blandning av lärdomsfärdigheter, stridsfärdigheter, undersökande färdigheter och kommunikationsfärdigheter.

Egenskaperna

GRUNDEGENSKAPERNA I KULT är åtta till antalet. Det finns fyra fysiska egenskaper: Rörlighet, Styrka, Tålighet och Utseende, och fyra mentala: Ego, Karisma, Uppmärksamhet och Utbildning. Egenskaperna har normalt ett värde mellan ett och tjugo.

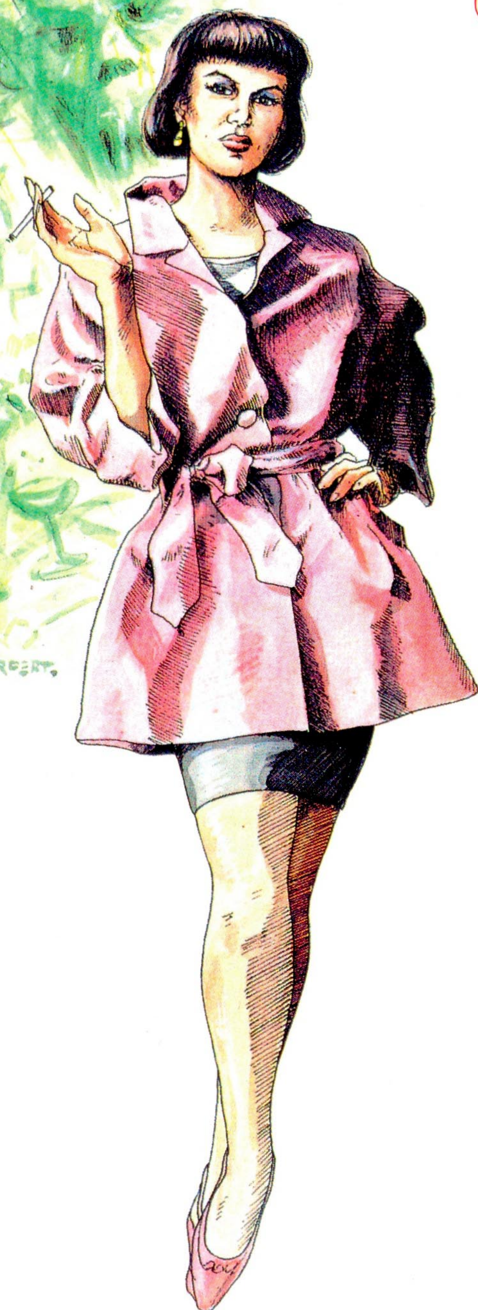
Egenskapsvärdena bestäms från början med hjälp av så kallade egenskapspoäng. Man har 100 poäng att fördela på de åtta egenskaperna. En poäng höjer egenskapsvärdet ett steg, högst upp till tjugo i normala fall. Man kan alltså lägga mellan en och tjugo poäng på en egenskap. Genom att lägga flera poäng kan man få upp en egenskap över 20. För varje steg över 20 måste man lägga 3 egenskapspoäng. Att höja en egenskap till 22 kostar alltså 26 egenskapspoäng. Det är alltså väldigt dyrt att bli bättre än det normalt mänskliga, men det är inte omöjligt.

Dessutom finns det Sekundära egenskaper som beräknas utifrån ens fysiska egenskaper. Man lägger alltså inga extra egenskapspoäng för att få de sekundära egenskaperna. De är Bärförmåga, Förflyttning, Handlingar/SR, Initiativbonus, Skadebonus, Skadekapacitet och Uthållighet. Det är mycket för att man vill ha höga sekundära egenskapsvärden som man väljer att lägga mycket poäng på vissa av grundegenskaperna.

Arketypen

FÖR ATT KUNNA VÄLJA EN ROLL I KULT har vi skapat något som kallas arketyper. Arketypen fungerar som en riktlinje för för- och nackdelar, yrke, färdigheter och mörka hemligheter. Stjärnornas Krig-rollspelet och de flesta moderna utländska rollspel har liknande modeller att stöpa rollpersonerna i. Dessa är KULTs arketyper:

- **Agenten** tjänar någon av världens civila eller militära underrättelsetjänster.
- **Bolagsmannen** började som trainee direkt efter gymnasiet eller högskolan. Allt handlade om att komma till bättre divisioner, att få chefspositioner.
- **Veteranen** är före detta militär på kant med den civila världen. Det är svårt att leva utan klara regler och befäl som säger åt en vad man ska göra.
- **Den desillusionerade detektiven** hör till det fåtal privatdetektiver som ständigt snubblar över riktigt tunga fall.
- **La femme fatale** är vacker, förförisk och livsfarlig, ute efter pengar och makt med alla medel.
- **Fixaren** har kontakterna. Det spelar ingen roll vad saken gäller; en splitter ny Lamborghini, lokaler i city. Han har alltid tio olika lägenheter på gång.
- **Gängmedlemmen** är född någonstans i förorterna eller i slummen i city.
- **Hämnaren** har råkat riktigt illa ut, antingen personligen eller genom att nära och kära har drabbats. Nu lever hon bara för en sak: hämnden.
- **Konstnären** är målare, skulptör, författare, poet eller ägnar sig åt någon annan slags skapande verksamhet.
- **Muckrakern** är en undersökande journalist av den gamla stammen. Genom infiltration och hemliga källor får han fram material som ingen vågar trycka.
- **New Agern** har insett av vi snart går in i Vattumannens tidsålder. Healing och astrologi är framtidens melodi.
- **Den utbrände ockultisten** började tidigt söka sanningen i det fördolda och studerade gamla magiker.
- **Outsidern** hamnade tidigt utanför samhället. Skolan gick åt helvete. Hon kunde bara få tillfälliga svartjobb mot usel betalning.
- **Rockmusikern** har kanske gett ut ett par plattor och spelar



Människans verkliga liv utgörs av ett komplex av obönhörliga motsatser – dag och natt, födelse och död, lycka och elände, gott och ont. Vi är inte ens en gång säkra på att den ena sidan någonsin ska segra. – *CG Jung*

på klubbarna i hemstaden. Kanske ligger han på amerikanska topplistor och åker på turné över hela världen.

- **Spanaren** tillhör fotfolket på polisens vålds- eller narkotikarotel. Hon och hennes kollega glider runt i bilen och försöker stoppa blodiga uppgörelser i den undre världen.
- **Storstadssamurajen** är en gatans samuraj, en modern krigare i tjänst hos brottssyndikaten eller mindre nogräknade företag. Beväpnad till tänderna arbetar han som livvakt eller torped.
- **Studenten** studerar på gymnasiet, högskolan eller universitetet. Studierna avbryts ständigt av fester och alla svartjobb hon måste ta för att bekosta festerna.
- **Den galne vetenskapsmannen** tillhör vetenskapens spjutspets. Hans kolleger kommer ingenstans, medan han utforskar nya spännande vägar inom forskningen.

Fördelar och nackdelar

Nackdelar och fördelar är mörker och ljus inom rollpersonen. Nackdelarna gör livet svårt. De hindrar och skrämmer och tar tid och kraft att betvinga. Fördelarna gör tillvaron lättare. Man kan lättare lära känna folk, lära sig saker, förstå och acceptera.

Nackdelar och fördelar balanseras mot varandra med ett poängsystem. Nackdelarna ger poäng som kan användas för att skaffa fördelar. Poängen kan också användas för att skaffa fler färdigheter.

Nackdelar och fördelar behöver inte vara exakt balanserade. Har man fler nackdelar än fördelar kan man använda överskottet av poäng för att skaffa fler färdigheter. Nackdelen med det är att bristen på balans gör en känslig för skräck och destruktiva krafter. Ens mentala balans försämras.

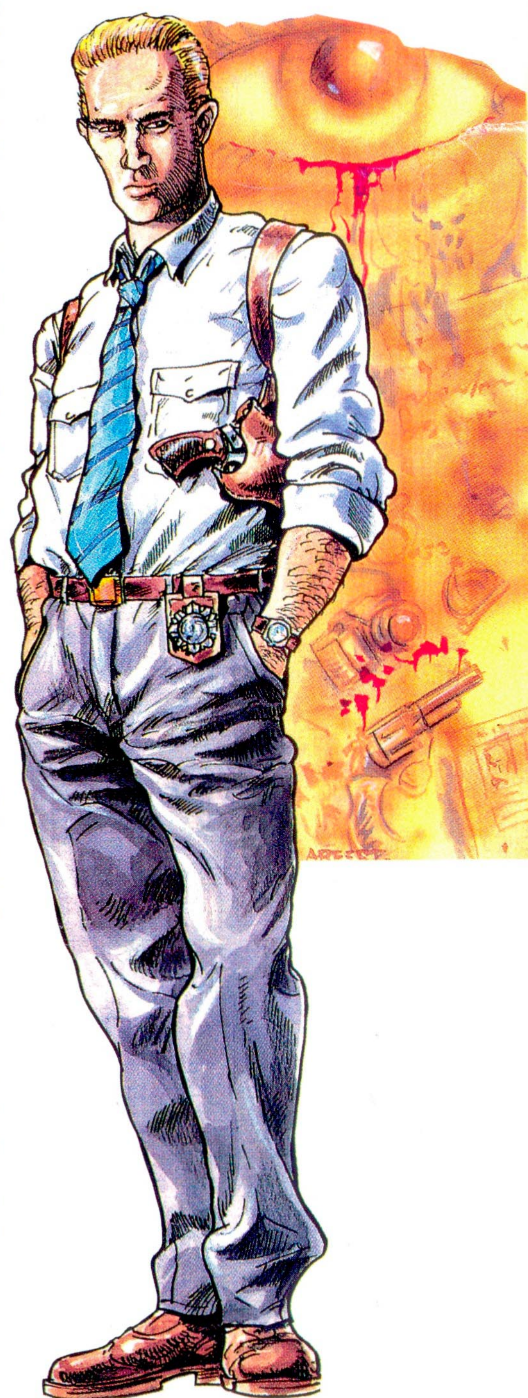
Nackdelar är t.ex. Dödsdrift, Dödsfiende, Förbannelse, Förföljelsemani, Hemsökt, Jagad, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Sexualneuros och Vanställd.

Fördelarna är färre än nackdelarna. Det finns fler saker där ute som hotar ens balans än som kan återställa den. Fördelar är t.ex. Inflytelserika vänner, Intuition, Kroppsmedvetande, Magisk intuition, Sjätte sinne, Tur och Uthärda smärta.

Mental balans

Mental balans avgör hur man klarar skräckupplevelser och vad som händer om man hamnar i ett chocktillstånd. Den mentala balansen bestäms av ens fördelar och nackdelar. För varelser bortom det mänskliga påverkas balansen också av begränsningarna.

Rollpersoner med en negativ mental balans råkar illa ut om de misslyckas med sitt egoslag vid en skräckupplevelse. De tappar kontrollen över sina känslor och styrs helt av sina nackdelar. Ju sämre mental balans man har, desto svårare har man att kontrollera sig själv och komma till sans igen sedan man drabbats av en chock. Man har också lättare att drabbas av obotliga psykoser. Vid rik-




ARANNO DEI CIMITERI LE LORO CATTEDRALI
E DELLA CITTA LE VOSTRE TOMBE -*DARIO ARGENTO*

tigt låg mental balans börjar ens kropp förändras som resultat av en svår chock. Man börjar transformeras till ett omänskligt monster.

Magi

MAGI ÄR ETT SÄTT ATT SE genom illusionerna och manipulera verkligheten med hjälp av viljestyrka. En magiker kan se och påverka mer av verkligheten än andra människor. Genom magi kan man skaffa sig förmågor som vi människor hade före fångenskapen i vår verklighet. Man ser på tid och rum, döden och vansinnet på ett nytt sätt så att de inte blir samma begränsningar som de är för vanliga människor. I KULT är det i allmänhet spelledarpersoner som är magiker, även om rollpersoner också kan ha magiska krafter. Spelledaren får avgöra om hon vill ha magiker med bland rollpersonerna. I så fall kan spelaren använda reglerna för att ge rollpersonen magiska krafter. Spelledaren får också avgöra vilka magiskolor och besvärjelser som kan tillåtas för rollpersoner. Både Dödens och Passionens skola innehåller besvärjelser som lämpar sig bättre för skurkarna än för spelets hjältar.


I GRÄNSLANDET MOT MÖRKER OCH VANSINNE, DRÖMMAR OCH DÖD, FINNS EN VERKLIGHET SINNENA INTE KAN UPPFATTA.

Det finns sex olika magiskolor. De berör olika delar av verkligheten och hur vi betraktar den. Varje skola är en särskild färdighet som man måste lära sig. Den kostar lika mycket som en vanlig färdighet. Man betalar en färdighetspoäng för en nivå upp till sitt Ego. Därutöver kostar varje nivå tre poäng.

Man kan bara öva inom en magiskola i taget, men man kan byta fram och tillbaka mellan dem.

Dessa är de olika skolorna:

- **Vansinnesmagin** arbetar med det mänskliga sinnet. Här finns kunskaper om illusioner och lögner, om hur man lurar medvetandet och förvillar. En vansinnesmagiker kan driva människor till vansinne och få dem att betvivla vad deras sinnen säger dem.
- **Tids- och rumsmagin** manipulerar tid och rum. Magikern skapar portaler till andra platser, förändrar avstånd, ser det som ligger långt borta, förvrider tiden, reser i tiden, låter tiden gå fortare eller långsammare. Han bryter ned en del av den falska syn på tid och rum som vi i vanliga fall har.
- **Drömmagikern** kan förvrida sina egna och andras drömmar, gå in och ut genom drömmar, låta dröm och verklighet flyta samman. Han bryter ned den skarpa gränsen mellan dröm och vaket tillstånd så att drömmen kan påverka det vakna livet.
- **Dödsmagi**, eller nekromanti, arbetar i gränslandet mellan liv och död. Nekromantikern kan uppväcka de döda, tala med dem, få dem att göra hans vilja.
- **Passionsmagi** arbetar med känslor och drifter. Magikern kan påverka andras sinnen, charma dem eller skrämma dem. Han kan förslava människor genom att utnyttja drifter som de själva inte vill kännas vid.
- **Verklighetsmagin**


Skiss på omslag



OU CRIED FOR NIGHT—IT FALLS.
NOW CRY IN DARKNESS. —*SAMUEL BECKETT*

arbetar genom att manipulera verkligheten. Bara den magiker som har behärskat de fem lägre skolorna kan börja manipulera "verkligheten".

Den falska världen

VERKLIGHETEN ÄR EN LÖGN. Världen vi ser omkring oss är en kuliss som döljer en större, mer skrämmande verklighet. Våra sinnen är inte skarpa nog att uppfatta den sanna världen därute. Vårt medvetande är också för bräckligt för att klara mötet med verkligheten. Därför sorterar vi bort det mesta av all information omkring oss och ser bara det minst obehagliga.

Vår värld är bara en del av en större verklighet. Den är inte helt falsk, bara ofullständig. Våra städer är lugna bakgator i Metropolis, alla städers ursprung och förlaga som finns bortom tid och rum. Metropolis är människans urhem, en oändlig stad med slingrande gränder och mörka skyskrapor i sten och stål. Största delen av staden är osynlig för oss. Bara de mest harmlösa bitarna skymtar i våra egna storstäder. Våra kyrkogårdar och dödsläger är också bara fragment av en större verklighet. De är förgårdar till helvetet, dit vi i vanliga fall bara kan nå genom döden.



EN OÄNDLIG STAD MED SLINGRANDE GRÄNDER OCH MÖRKA SKYSKRAPOR I STEN OCH STÅL.

Metropolis

STADEN ÄR CENTRUM FÖR VERKLIGHETENS sammanbrott. Den förslummade stadskärnan öppnar sig mot Metropolis, den ursprungliga Staden bortom tid och rum. Alla städer är byggda av våra minnesfragment från Metropolis. De är omedvetna försök att bryta oss ur fängelset och se den sanna världen.

Varje stad eftersträvar att skapa det sammanfallande centrum vi kan se i Harlem och Bronx i New York, i centrala Washington, i Amsterdams centrum, the Watts i Los Angeles och Berlins Kreuzberg. Det är där illusionerna rämnar. Slummen är stadens syfte.

Liktorerna, de övermänskliga varelser som är mänsklighetens fångvaktare, insåg för länge sedan att städerna är ett flyktförsök. De hindrade städerna från att växa. Rom krossades när liktorerna tog kontroll över barbarstammarna och den kristna kyrkan för att stoppa utvecklingen. Först på 1700-talet började liktorerna tappa kontrollen och stora städer som London och Paris kunde växa upp.

Hur spelar man KULT?

ROLLPERSONERNA GÅR FRÅN DET TRYGGA och välkända till det skrämmande och okända. Deras värld rämnar långsamt och visar sig vara långt mörkare än de har anat. De känner sig personligen hotade, utsatta och hjälplösa, men lyckas ändå till slut avvärja faran och återställa ett slags ordning.

Rollpersonerna kommer att vara personligen involverade i äventyrens handling; det är inte så mycket de som kommer att söka upp problemen, som problemen som kommer att söka upp dem! Någonting i deras personlighet eller bakgrund; deras nackdelar eller mörka hemligheter, kommer att snärja dem i snaran när arkonterna och liktorerna bakom vår falska världs illusioner bedriver sitt spel för att behärska mänskligheten. Det är upp till dem att försöka bringa klarhet i vad som *egentligen* händer, och att försöka stå emot och besegra de krafter som de konfronteras med. Hela tiden kommer de hotas av att deras egna mörka hemligheter och nackdelar tar över, och kastar dem handlöst genom illusionerna ut i den bistra verkligheten, den som ingen människa klarar av att se utan att drivas från vettet!

Vågar du anta utmaningen och möta Den Sanna Verkligheten i KULT?

